n°119 Septembre 1997

# ST MAGAZINE

- 520/1040 ST(E)
- MEGA ST(E)
- TT
- FALCON
- MEDUSA
- HADES
- EAGLE
- JAGUAR/LYNX

## dans ce ST MAGAZINE:


Editorial
Sommaire
Les disquettes
Le tour du monde info.
Les bons "plus produits"
Les mises à jour
Les salons
Les nouvelles du front
Du côté de la Pologne
L'évolution d'EVOLUTION
Les cahiers de l'HADES
Ce qui a été pillé à ATARI
Un bref aperçu
Les index dans CD REC. AUDIO
Gérer le MIDI MIXER
Initiation à NEON
L'image du mois
L'autre image du mois
Du côté d'EB MODEL
Module POSITIONNER
Module ALIGNEMENT
Désaturer une image
des. tech. dans CALAMUS SL
le courrier du coeur
La rentrée des démos
On reprend depuis le début
WIM AVI
RIM CASIO
Le web du mois
LINUX 68 K
DIET APO
Prog. en assembleur
Programmer en C
Optimiser la TT RAM
Index des coul. VDI/XBIOS
Prog. un ripper true color
La prog. nouvelle
Des gemmes pour le GEM
Tableau DP
CROWN OF CREATION 3D
WORLD TOUR RACING
Revue de presse
Petites annonces


L'univers ATARI & TOS – 39 F
Belgique 300 FB – Suisse 12 FS – DOM 50 F – Luxembourg 270 FLUX

triple choix pour la deuxième disquette : DD pour ST, HD pour FALCON ou HD pour TT/HADES ►►►

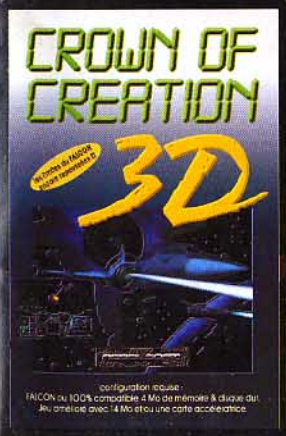
**1** CALLIGRAPHER en version complète, utilisable directement (non compacté) avec prise en main sur la disquette

**2** IMGMOIS RIPPER AVI30 CB CHICLETTE DFBOOT DICTIONNAIRE HPENGUIN MIRETV MTOOLS SCRIPT NEON POPWATCH SCANNER VIDELITY MR BOOMER VOIES WAVE MAHJONG2 HADES POSITIONNER ALIGNEMENT *(selon le choix de disquette)*

# EXPLOSIF !!! ce qui a été pillé à ATARI

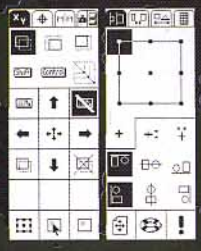
WORLD TOUR RACING en tête sur JAGUAR

DIET APO : MAIGRISSEZ GRÂCE À VOTRE ORDINATEUR !




Le jeu ultime sur FALCON est là !

**POSITIONNER ALIGNEMENT** deux nouveaux modules pour CALAMUS SL



les index manuels sous CD RECORDER

L 9876 - 119 - 39,00 F

La Terre du Milieu
secteur publications

# BRULEZ LES PLANCHES !!!

## CALAMUS SL, c'est aussi tous les modules et pilotes additionnels :

Merge, Filtre, disquette filtres supplémentaires, Paint, Calplot, Ligne d'Aides, Eddie 2, Feindaten, Masque, TOOLBOX +, Lines Art, Bridge, Dégradé, Curve & Line, 4 couleurs HKS, Stéréo Magique, Phototouch, Font Jongler, Clipart, Rastercache, GDPS, Ligne d'aide, Gridplay, Stopwatch, C-Quadrat, disquette Divers Modules (1), disquette Divers Modules (2), disquette Divers Modules 3, disquette Divers Modules 4, Positionner, Alignement, Personnalisation, Franklin, Assemblage, Job, Calypso, Calypso Light, Mesure, Sélection, Code Barre, Macro Manager, Index, Navigator, Font Man, pilote Postscript Niveau 2, pilote impression TIFF, Spooler pour Linotronic, Pilote Shinko CHC S-445, Pilote VDI 3, pilote PICT, Pilote Stylus Color/Pro XL, pilote Primera Pro, pilote Wacom Ud-Serie, pilote Wacom Artpad, Pilote Fontes sérialisées CVG, Pilote import Photo Cd, Pilote import/export RTF, Pilote import Hell-Eps Photoshop, Pilote import Hell Scitex, Pilote Microtec 300/600 ZS, Pilote CLC 10, diverses fontes, Strascreening, Starscreening Pro, pack Courbes de Gradation, cd rom Calamaximus, cd rom Artworks...

Je désire recevoir gratuitement de la documentation sur CALAMUS SL'96 et ses différents modules.

(bon à renvoyer à La Terre du Milieu, BP11 74310 LES HOUCHES)

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

**en ventes chez votre revendeur**

La Terre du Milieu

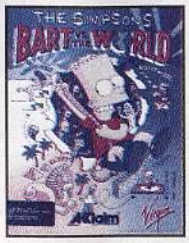
*secteur distribution*

# INCROYABLE !!!

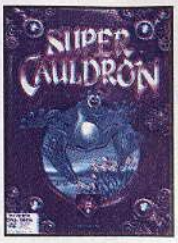
**Plus de 18 000 logiciels Atari en stock au prix du Domaine Public...**

L'arme fatale = 49 F

Baby Jo = 49 F



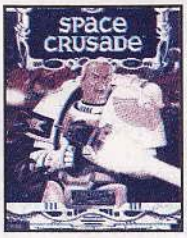
Bart vs the world = 49 F



Super Cauldron = 49 F

Carlos = 59 F

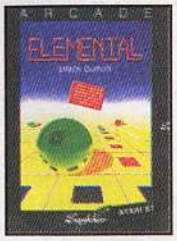
Crazy Cars 3 = 49 F



Space crusade = 49 F

Dan Dare = 39 F

D-Day = 39 F



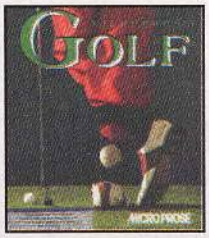
Elemental = 39 F

F-19 Stealth Fighter = 49 F

Final Blow = 49 F

Fliying Fortress = 59 F

Golden Eagle = 49 F



Microprose Golf = 59 F

Guardians = 39 F

Harlequin = 49 F

Hook = 39 F

Mig-29M = 49 F

Les aventures de Moktar = 49 F

**Et des dizaines d'autres titres... Catalogue disponible contre 10 F en timbres)**

**Venez nous rendre visite à la Foire aux logiciels pour Atari et Amiga**

**les 13 et 14 Septembre de 10 h à 18 h**

**Plus de 30 000 logiciels en stock...**

**Renseignements au 03 27 67 77 67**
**IFA, 11 rue des Ecoles 59680 Colleret**

**Bon de commande à retourner à : IFA 11, rue des Ecoles 59680 Colleret**

| Désignation | Prix |
|---|---|
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |
| ..... | ..... |

Montant de ma commande .....

Règlement par :
O Chèque O Mandat O Carte Bancaire

Frais de port 40 F

Total .....

N° CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_|

Date de validité ...../..... N° Tél : .....

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Mise en garde : les produits de cette offre sont des produits neufs, vendus sans aucune garantie, ni échange, ni reprise.

IFA Informatique et Communication - 11, rue des Ecoles - 59680 Colleret - Tél : 03 27 67 77 67 - Fax : 03 27 67 71 36

ST Magazine est une publication de La Terre du Milieu
SARL au capital de 50 000 F
216, rue de l'Essert 74310 Les Houches
Tél. : +33 (04) 50 54 49 77
Fax. : +33 (04) 50 54 49 94
Comission paritaire : en cours N°ISSN 0980-5338
Dépôt légal 4ème trimestre 1994
flashage : La Terre du Milieu – Atelier Esope
Impression : Altamira

DIRECTION GENERALE
Directeur de la Publication : Godefroy de MAUPEOU

REDACTION
Rédacteur en chef : Godefroy de MAUPEOU
tel. +33 (04) 50 54 49 77 / fax. +33 (04) 50 54 49 94
e-mail : tdmilieu@icor.fr

ON COLLABORE A CE NUMERO
Jean Jacques ARDOINO (NEXT)
Bertrand MARNE
François AUBOUX (RAGA)
Tristan COLLET
Pierre Louis LAMBALLAIS (FEROCE LAPIN)
Hervé PIEDVACHE
Laurent POUILLEZ
Pascal BARLIER
Alain MANGENOT
David CURE
Frédéric THIRARD
Emmanuel JACCARD
Bernard DOLIN
Alain COADEC
Guillaume TELLO
Patrick PARENT
SAITO
Nox FERATU
Pascal BERROCAL

FABRICATION
suivi de fabrication : Emmanuel JACQUEMOUD

MAQUETTE
Godefroy de MAUPEOU – LA TERRE DU MILIEU

PUBLICITE
Hervé PIEDVACHE : 06 08 99 88 03

ABONNEMENTS
352 f / an
offres groupées (voir annonces publicitaires)
Emmanuel JACQUEMOUD : 04 50 54 49 77

DIFFUSION-VENTE
Pressimage
Olivier le POTVIN TE 73 tel. +33 (1) 49 88 63 75

ADMINISTRATION/COMPTABILITE
Joelle de MAUPEOU
Tél. 04 50 54 70 65

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. "toute représentation intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou des ayants-droits ou ayants-cause, est illicite" (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. LES DOCUMENTS NE SONT PAS RETOURNÉS. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celle-ci n'engageant que leurs auteurs. Merci de votre attention, rompez les rangs.

# EDITO

*JACK AVAIT RAISON !*

*Il y a maintenant cinq ans, Jack TRAMIEL, grand patron d'ATARI Corp, énonçait cette prophétie :*

*"On ne peut plus lutter contre le couple MICROSOFT/INTEL"*

*Du même coup, il arrêtait la micro pour se lancer corps et âme dans la console avec le résultat que l'on connaît.*

*Aujourd'hui cette prophétie s'avère exacte avec le rachat par Bill GATES d'une bonne partie d'APPLE.*

*Que l'on y voie une OPA ou une assurance vie face à la loi anti-trust qui verrait la mort d'APPLE entraîner le démantèlement de MICROSOFT, les résultats sont là : APPLE n'a pas pu s'imposer au milieu de cet hégémonisme infernal des micros de l'homme le plus riche du monde.*

*Une page de l'histoire est tournée. APPLE a désormais les mains liées et c'est nous, les petits, les marginaux, qui sommes les garants de la liberté de l'informatique.*

*Plus que toujours, nous devons résister et ce avec tous les autres qui en font autant comme l'AMIGA, l'ACCORN... et les systèmes alternatifs comme LINUX, NEXTSTEP, BeOS...*

*C'est pourquoi vous verrez certainement dans les mois qui viennent une collaboration entre tous pour former un espace libre au milieu de cette OPA démesurée pour le contrôle du monde par un seul homme.*

*Je me souviens, il y a trois ans, avoir vu sourire les pros MAC qui se moquaient de la chute d'ATARI, lorsqu'on leur disait que ce qui nous était arrivé leur arriverait aussi.*

*Aujourd'hui c'est fait, mais nous, nous avons une chose en plus : la capacité de vivre sans les 150 millions de dollars de Bill GATE. Nous sommes dans un micro-marché, certes, mais un micro-marché extrêmement vivace, fier de sa liberté et qui n'attend rien de personne si ce n'est de lui-même.*

*Comme Robinson CRUSOE, nous avons réappris à tout créer par nous-même et c'est finalement la plus belle chose qui pouvait nous arriver. Qu'importe que nous soyons des centaines de millions ou des dizaines de milliers du moment que nous sommes là.*

*Peu d'utilisateurs connaissent ce privilège d'avoir choisi son univers et d'en être un maillon indispensable.*

*Il y a trois ans, personne dans l'entourage de ST MAGAZINE ne donnait plus de six mois à l'ATARI. C'était compter sans notre volonté. Souhaitons-en autant à tous ceux qui se sentent trahis aujourd'hui par la firme à l'emblême de pomme car nous savons enfin, en cet automne 1997, qui a croqué dedans pour introduire le vers dans le fruit.*

*Merci Bill GATES de n'avoir pas cherché à racheter ATARI et merci à tous les acteurs de la scène atarienne, auteurs, distributeurs, revendeurs, ou utilisateurs, de nous permettre d'être là aujourd'hui et pour longtemps.*

*Godefroy de MAUPEOU*

| | |
|---|---|
| LA TERRE DU MILIEU EDITION | p.2, 42/43, 71 |
| IFA | p.3 |
| PARX | p.7, 17 |
| ABONNEMENTS | p.9 |
| PARX | p.7, 33 |
| OXO CONCEPT | p.13 |
| ATARI MESSE | p.24 |
| FORUM ATARI | p.25 |
| CLUB ST | p.29 |
| LA TERRE DU MILIEU MAGASIN | p.30/31 |
| JAGUAR CONNEXION | p.47 |
| ST DP | p.72/73 |
| BONNES ADRESSES | p.82/83 |
| HADES | p.84 |

# SOMMAIRE


| | |
|---|---|
| éditorial | p. 4 |
| sommaire | p. 5 |
| les disquettes | p. 6 |
| le tour du monde info. | p. 10 |
| les bons "plus produits" | p. 11 |
| les mises à jour | p. 11 |
| les salons | p. 11 |
| les nouvelles du front | p. 14 |
| du côté de la Pologne | p. 15 |
| l'évolution d'EVOLUTION | p. 18 |
| les cahiers de l'Hadès | p. 20 |
| ce qui a été pillé à ATARI | p. 22 |
| un bref aperçu | p. 26 |
| index dans CD RECORDER | p. 27 |
| prog. avec le MIDI MIXER | p. 28 |
| NEON pratique (1) | p. 32 |
| l'image du mois | p. 33 |
| l'autre image du mois | p. 34 |
| EB MODEL MAGAZINE | p. 34 |
| module ALIGNEMENT | p. 36 |
| module POSITIONNER | p. 37 |
| trucs TDM : désaturer 1 img | p. 38 |
| import dessin technique... | p. 39 |
| le courrier du coeur | p. 40 |
| la rentrée des démos | p. 44 |
| on reprends depuis le... | p. 48 |
| WIM AVI | p. 50 |
| RIM CASIO | p. 51 |
| le web du mois | p. 52 |
| LINUX 68 K | p. 54 |
| DIET APO | p. 56 |
| prog. en assembleur | p. 58 |
| prog. en C | p. 59 |
| optimiser la TT RAM | p. 61 |
| index de coul. VDI/XBIOS | p. 61 |
| prog. un ripper true color | p. 62 |
| la prog. nouvelle (2) | p. 63 |
| des gemmes pour le GEM | p. 66 |
| CROWN OF CREATION | p. 74 |
| WORLD TOUR RACING | p. 76 |
| revue de presse | p. 78 |
| petites annonces | p. 83 |


***ST MAGAZINE n°120 (Octobre 1997) paraîtra le 29/09/97***

magazine réalisé avec :
machines : HADES 60 128 mo (maquettage/flashage) TT 8 mégas (comptabilité), FALCON 14 et MEDUSA T40 64 mégas (flashage), scanner EPSON GT 6500, imprimante STYLUS COLOR SUM 604 maquettage : CALAMUS SL 98, DAS VECTOR PRO, DAS PICTURE, STUDIO PHOTO PRO, IMAGE STUDIO (textures), RAYSTART 3 (icônes), PHOTO LINE, BACKGROUND, PHOTOS (textures) flashage module POSTSCRIPT LEVEL 2 pour CALAMUS SL rédactionnel : LE REDACTEUR 4 + comptabilité : LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LA GESTION COMMERCIALE, L'

réalisé sur HADES 60

# grand chambardement

La première disquette contenant le programme commercial complet est livrée d'office avec le magazine, et vous avez le choix pour la deuxième disquette :

Soit une disquette ST (720 Ko), soit une disquette Falcon (HD) ou une disquette TT/HADES (HD).
Elle est pas belle la vie ?
Bien entendu, la deuxième disquette est gratuite. Pour vous la procurer, trois moyens s'offrent à vous :
– Vous passez à La Terre du Milieu,
– vous nous envoyez une enveloppe timbrée à 4,50 FF à votre adresse,
– vous nous envoyez un chèque de 15FF.

Les abonnés reçoivent automatiquement la deuxième disquette. Nous invitons tous nos abonnés à nous communiquer au plus vite laquelle des trois disquettes ils souhaitent recevoir.

## Contenu disquette ST

MRBOOMER, VOIES, WAVE, IMGMOIS, RIPPER, CB, DFBOOT, DICTIONNAIRE, MIRETV, MTOOLS, D2M.

## Contenu disquette Falcon

D2M, IMGMOIS, RIPPER, AVI30, CB, CHICLETT, DFBOOT, DICTIONNAIRE, HPENGUIN, MIRETV, MTOOLS, NEON, POPWATCH, SCANNER, VIDELITY.

## Contenu Disquette TT/HADES

IMGMOIS, RIPPER, CB, DFBOOT, DICTIONNAIRE, MTOOLS, HPENGUIN, NEON, POPWATCH, SCANNER, MAHJONG2, POSITIONNER, ALIGNEMENT, HADES.

**IMGMOIS**
Les scripts qui nous été fournis avec les images qui illustrent ST Mag.

**RIPPER**
Voir l'article de programmation.

**AVI30**
Un player de fichier AVI pour Falcon.

**CB**
Vous faites de la CB (prononcez "sibi"), ce petit programme peut vous être utile.

**CHICLETTE**
Un ancien jeu porté au grand jour avec une version Falcon.

**DFBOOT**
Une sorte de Xboot très bien réalisé.

**DICTIONNAIRE**
Tout, vous serez tout sur les langages de programmation...

**HPENGUIN**
Créez votre propre page Internet facilement ! Entièrement en Anglais.

**MIRETV**
Si vous faites de la vidéo...

**MTOOLS**
Programme d'harmonisation MIDI temps réel. Il y en a pour qui ça veut dire quelque chose, si.

**NEON**
Voir article correspondant.

**POPWATCH**
Récupérer ses Mails, consulter les Newsgroup... Tout ça dans un programme à interface graphique.

**SCANNER**
Des utilitaires pour les possesseurs de scanner. Un driver GDPS Epson, un driver Mustek et ScanCopy.

**VIDELITY**
La version d'évaluation.

**MR BOOMER**
Un clone de Bomberman. Jeu de stratégie/action.

**VOIES**
Un synthétiseur de voie pour ST.
Il y a la prononciation Allemande ou Américaine.
Cela donne parfois un résultat étonnant !

**WAVE**
Un player de fichiers WAV pour STE.

**MAHJONG2**
Un jeu vieux comme le monde qui vous développera les neurones !
Il fonctionne en 640X480/16c mini, mais aussi jusqu'à 1024X768/256c.

**HADES**
Les dernières versions des fichiers système pour Hades.

**POSITIONNER**
La version démo de ce module Calamus.

**ALIGNEMENT**
idem.

## DISQUES DURS

AVEC HD-DRIVER

| Quantum | Interne | Externe |
|---|---|---|
| SCSI 1.2 Go | 1 790 F | 2 100 F |
| SCSI 2.1 Go | 2 090 F | 2 550 F |
| SCSI 3.2 Go | 2 790 F | 3 150 F |

| Seagate | Interne |
|---|---|
| IDE 1.2 Go | 1 290 F |
| IDE 1.7 Go | 1 450 F |
| IDE 2.1 Go | 1 490 F |
| IDE 2.5 Go | 1 690 F |
| SCSI 2.1 Go | 2 550 F |

## SCANNERS

**Mustek** — *Drivers Atari fournis !*

| | | |
|---|---|---|
| **Paragon 600SP II** | 300x600, 30bits, 1passe | 1 690 F |
| **Paragon 800SP II** | 400x800, 30bits, 1passe | 2 290 F |

**Paragon 600Cx**
**300x600, 30bits, 3 passes**
**1250 F**

## ECRANS

**Diamond**

| | | |
|---|---|---|
| **SVGA 14'** | Couleur, 50Khz, 0,28 pitch | 1 290 F |
| **SVGA 15'** | Couleur, 54Khz, 0,28 pitch | 1 800 F |
| **SVGA 15'** | Couleur, 66Khz, 0,28 pitch | 1 950 F |
| **SVGA 17'** | Couleur, 64Khz, 0,28 pitch | 3 550 F |
| **SVGA 21'** | Couleur, DiamondTron | 11 990 F |

## MEMOIRES

| | 0Mo | 2Mo | 4Mo | 16Mo | 32Mo |
|---|---|---|---|---|---|
| STE | | 290 F | 490 F | | |
| aixTT | 590 F | | | 1390 F | 2230 F |
| MagnumST | 790 F | | | 1590 F | |

## PHOTO-NUMERIQUE

**Casio**

| | |
|---|---|
| **QV10A** + Kit de connexion ATARI | 2 890 F |
| **QV100** + Kit de connexion ATARI | 3 690 F |
| **QV300** + Kit de connexion ATARI | 4 245 F |

Câbles SCSI2-DB25 / SCSI1-SCSI2 / SCSI1-SCSI1 / SCSI1-DB25 : 190 F
Les câbles ne sont ni repris, ni échangés.

Transport + assurance: 100 F jusqu'à 10 Kg.
Paiement: CB, Chèque à la commande. **VPC ouverte du lundi au vendredi de 10h à 18h**

Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.
Photographies non contractuelles.

## IMPRIMANTES COULEUR

**Canon**

| | | |
|---|---|---|
| **BJC4200** | Couleur 720DPI | 2 690 F |
| **BJC620** | Couleur 360DPI | 2 490 F |

*Drivers Atari fournis !*

**Fargo**

| | | |
|---|---|---|
| **FotoFUN!** | Thermique | 3 490 F |

**1190 F**

## MODEMS

**USRobotics**

| | | |
|---|---|---|
| **Sportster** | V34 | **890 F** (finde stock) |
| **Sportster** | V34 Flash | 1 290 F |
| **Sportster** | V34 Flash + STarCall | 1 690 F |
| **Courier** | V34 | 1 690 F |

**ZyXEL**

| | | |
|---|---|---|
| **Omnis 288S** | V34, fax, voix + STarCall | 2 560 F |
| **Elite2864** | V34 + STarCall | 2 890 F |

## AMOVIBLES

AVEC HD-DRIVER

**Iomega**

| | |
|---|---|
| **ZIP 100Mo** + 1Cart. | 1 190 F |
| **Cartouche ZIP 100Mo** | 85 F |
| **JAZ 1Go** + 1Cart. | 2 990 F |
| **Cartouche JAZ 1Go** | 590 F |

**Nomaï**

| | |
|---|---|
| **MCD 540Mo** + 1Cart. | 2 490 F |
| **Cartouche MCD 540Mo** | 300 F |

**SyQuest**

| | |
|---|---|
| **EZ-230** + 1Cart. ezflyer 230MB | 1 795 F |
| **Cartouche 230Mo** | 155 F |

## LECTEURS CD-ROM

**1090 F**

**Lecteur externe SCSI x8**

| | |
|---|---|
| **Lecteur externe SCSI x12** | 1 390 F |
| **Lecteur externe SCSI x16** | 1 490 F |

**http://www.parx.fr**

9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél. 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
E-mail info@parx.fr

Seul dans le désert ?
Perdu dans les profondeurs de la nuit ?

Il existe encore un espace de liberté
au milieu des affres compatibles !

# 3615 STMAG

des tonnes de programmes à télécharger,

des voix pour répondre à vos questions

des ataristes passionnés

NOUVEAU !!!
POUR RÉSOUDRE TOUS VOS PROBLÈMES AVEC LA CONNEXION INTERNET, TAPEZ SL INTERNET PUIS ENVOI, PASCAL NOWAK, SPÉCIALISTE DU RÉSEAU, RÉPONDRA À TOUTES VOS QUESTIONS

# le paradis de l'Atari, c'est ici !

1,29 F/mn

# Recevez ST MAGAZINE et ses deux disquettes chez vous 11 fois par an tout en faisant une économie de 40 F

## ABONNEMENT CLASSIQUE

11 Numeros

1 an : 389 F*

soit une economie de 40 F*

1 an supplementaire

(1 an d'adhesion au Club ST offert) : 389 F* en sus

soit 190 F d'economie supplementaire

## ABONNEMENT PAO

11 No + PHOTOLINE

PHOTOLINE + 1 an : 1027 F*

soit une économie de 657 F*

1 an supplémentaire

(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus

soit 190 F d'économie supplémentaire

## ABONNEMENT LOISIRS ST

11 No + 1 JEU ST

à choisir parmi SUBSTATION, OBSESSION, STARDUST, SHEER AGONY CD ou disquette

1 JEU + 1 an : 527 F*

soit une économie entre 71 F et 92 F*

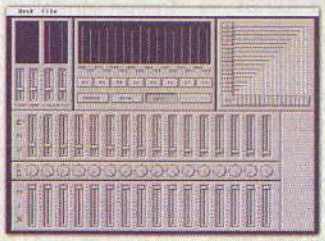
1 an supplémentaire

(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus

soit 190 F d'économie supplémentaire

## ABONNEMENT MUSIQUE

11 No + VOXX (Falcon)



VOXX + 1 an : 1027 F*

soit une économie de 392 F*

1 an supplémentaire

(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus

soit 190 F d'économie supplémentaire

## bulletin d'abonnement

je soussigné :

Nom .....Prénom .....

Adresse .....

Code postal .....Ville .....

Pays .....

désire m'abonner à ST MAGAZINE

selon la formule suivante :

☐classique ☐musique ☐PAO

☐loisirs ST – jeu choisi: .....

☐loisirs Falcon – jeu choisi: .....

règlement par :

☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire

n° carte .....

expire à .....

signature .....

## ABONNEMENT LOISIRS FALCON

11 No + 1 JEU FALCON

à choisir parmi : impulse, llamazap, dino dudes, steel talons, road riot, sheer agony, aazhom krypth, radical race, operation skuum, pinball dream

1 JEU + 1 an : 527 F*

soit une économie entre 71 F et 92 F*

1 an supplémentaire

(1 an d'adhésion au Club ST offert) : 389 F* en sus

soit 190 F d'économie supplémentaire

* les demandes d'abonnement sont à envoyer avec le règlement (chèque ou mandat) / Tarifs valables pour la France / Union Européenne et Suisse, rajouter 55 F (lent) ou 110 F (rapide)

bon à renvoyer à

La Terre du Milieu

tél (04) 50 54 59 41

fax (04) 50 54 49 94

216, rue de l'Essert - 74310 LES HOUCHES

## IMAGE COPY 4.1

Une nouvelle version d'IMAGE COPY vient d'arriver.

On y trouve entre autres :

– le drag & drop pour MAGIC, MULTITOS & GENEVA,

– l'icônification des fenêtres, des raccourcis claviers configurables

– le support du protocole VA-START

– la minimisation des menus avec la touche INSERT ou le bouton dédié

– apparition et disparition du menu avec la touche F1

– autostart sous MAGIC

– travail dans toutes les résolutions sous MAGIC MAC

– sauvegarde des IMG avec palette VDI

– lecture des formats APX, XBM, XGA 320x200

– lecture / écriture du format TIFF compressé Huffman

– ajustement optionnel de la taille de la page (A3 par exemple)

– file d'impression unique

– support des anciennes imprimantes EPSON

– rassemblement des catalogues dans un dossier

– mise à jour automatique de toutes les images d'un catalogue dès la première image remise à jour

– drag & drop inter catalogues

– création de nom de catalogue par défaut lorsque celui-ci n'existe pas

– chargement et sauvegarde des palettes d'image

– chargement et sauvegarde des paramètres imprimante et système

– affichage d'un menu de conversion/impression lors d'un chargement d'image depuis le bureau.

– En cas de manque de place pour deux images en même temps, le slide show ne se charge pas au profit des images unitaires.

– la touche CLR/HOME intervertit l'affichage d'une image entre la visualisation centrée et en haut à gauche.

## STING

Le PPP pour CAB, NEWSIE & co arrive dans deux semaines selon son auteur, c'est-à-dire pour mi-Août en principe.

## NEON DE RETOUR

PARX reprend la distribution de NEON avec une excellente surprise : le prix passe à 990 F ce qui devient un véritable cadeau !

## ARABESQUE 2 AUSSI

PARX reprend également la distribution d'ARABESQUE 2 qui suit le même chemin en passant à 490 F.

## HD DRIVER 7.0

Il est sorti et propose les ajouts suivants :

– Nouveau code du contrôleur SCSI

– Une nouvelle interface génétique a été intégrée dans HD DRIVER. Les drivers pour streamers ou lecteurs de cd rom basés sur cette interface ne nécessitent plus les fichiers suivants : SCSIDRV.PRG ou SCSI.RAM. C'est le cas de GULAM par exemple.

– Une nouvelle option très intéressante permet le fonctionnement des lecteurs qui sont paramétrés (jumpés) dans un mode compatible Macintosh. Ce mode est seulement nécessaire si votre driver de cd rom, par exemple, ne supporte pas les périphériques en LUN1.

– La taille des secteurs logiques d'une partition peut être changée avec l'option "Zero Partition".

– Améliorations concernant les options de compatibilité du partitionnement. Dans certains cas particuliers le partitionnement dépend de la version du TOS avec laquelle il doit être compatible. Des options ont été rajoutées en conséquence. Pour les partitions compatibles DOS, une nouvelle option calcule automatiquement les paramètres optimisés pour la répartition des secteurs. Ce qui entraîne une meilleure compatibilité.

– HDDRIVER supporte XHDI 1.30.

## OUSTIDE 3.4

Décidément les nouveautés pleuvent chez PARX. Les voici qui sortent également OUTSIDE 3.4

Voici ses particularités :

– fonctionne sur TT, FALCON et ST/STE équipé de carte PAK/3

– étend la mémoire de votre ordinateur jusqu'à 500 MOS de façon virtuelle

– supporte les partitions de swap sur les disques ACSI, SCSI et IDE.

– supporte les pages mémoire de 8, 16 et 32 Ko.

– options de compatibilité ST pour les programmes qui ne supporteraient pas le fonctionnement de la mémoire virtuelle.

– support de MagiC 2.0 et plus

– pas besoin de partition swap vide

– support des drivers de disques dur compatibles XHDI, afin d'obtenir une meilleure sécurité des données si la partition de swap se trouve sur un disque amovible.

– livré accompagné de différents utilitaires (ROMSPEED entre autres).

## TOS2WIN

Quand je vous le disais !!! PARX sort également un nouvel émulateur ATARI pour PC qui a la particularité d'être beaucoup plus rapide que ses prédécesseurs et d'être optimisé pour CALAMUS SL.

## KOBOLD 3.5

Je n'ose plus rien dire vu que là aussi, c'est ??? PARX qui sort la version 3.5 de cet indispensable utilitaire.

## AFTERBURNER, CA BOUGE !

L'AFTERBURNER ne reste pas dans son coin sans bouger.

Douglas LITTLE de BLACK SCORPION (auteur mythique d'APEX MEDIA et de la NEMESIS) a terminé un kit pour celle-ci qui résout les quelques problèmes qu'elle pouvait avoir à ses débuts. Celui-ci s'intitule TOOL KIT. Il est gratuit et donc dispo pour tous les possesseurs de cette carte à base de 68040 pour FALCON. De plus une version 70 mHz (contre 64 à l'heure actuelle) ne devrait pas tarder à sortir.

L'AFTERBURNER actuelle est annoncée comme compatible avec toutes les cartes mères de FALCON, ce qui n'a pas été toujours le cas.

Rappelons que la conjonction d'une AFTERBURNER et d'une NEMESIS booste votre FALCON jusqu'à 1000 %. Il s'agit alors véritablement d'une autre machine.

Sachez également que si au début la compatibilité CUBASE AUDIO n'était pas forcément totale, ce problème est réglé aujourd'hui et nombreux sont les studios d'enregistrement qui se sont équipés de cette carte fabuleuse.

Son seul défaut reste son prix trop élevé pour certains : près de 4 500 F dans sa dernière version. Mais dites-vous bien qu'équiper son FALCON avec une AFTERBURNER, c'est réellement changer de machine.

## FDMJC DU TARN

La Fédération Départementale des MJC du Tarn travaille sur ATARI. Qu'on se le dise !

Le matériel utilisé est le suivant :

secrétariat et comptabilité : 1 MEGA ST4 & 1 MEGA STE4 équipés de SCRIPT, LDW POWER, LE COMPTABLE, LA GESTION COMPTABLE, LA GESTION DU PERSONNEL, LE GESTIONNAIRE

PAO :

1 FALCON équipé de CALAMUS, D2M, PHOTOLINE & DIDOT LINE ART

Merci à Bernard VIDAL pour ces infos dont nous sommes toujours preneurs.

## SCOUTISME ET COLLECTION

Cette publication est également réalisée sur ATARI à l'aide du matériel suivant :
MATERIEL
1 FALCON 16 Mo dd 200 Mo
1 écran EIZO 14 pce
2 disque durs SCSI 1 Go
1 cd rom APPLE 2x
1 scanner EPSON GT 8000
1 capteur d'image FUJI FV10
1 carte EXPOSE
1 imprimante HP5L

1 MEGA STE4
1 disque dur SCSI 500 Mo
1 disque dur ACSI 200 Mo
écran SM 144
imprimante HP 550 C

LOGICIELS
NVDI 4
CALAMUS SL
DA'S LOOK
IMAGE COPY 4
D2M
STUDIO PHOTO
STUDIO CONVERT
APEX MEDIA
RTIPOD
LE REDACTEUR 4+
TIMEWORKS PUBLISHING
IMAGE PARTNER
STAD

## RECTIFICATIFS

Il semble qu'il y ait eu deux erreurs dans l'article sur les AVI du cahier multimédia du numéro 118.

Plusieurs personnes nous ont envoyé un rectificatif, en voici la synthèse :

– L'auteur parle d'animations 32 et 41 bits... Il semble qu'il y ait confusion entre les dénominations IV32 (INTEL VIDEO REVISION 3.2) et IV41 (INTEL révision 4.1) car il semble qu'il n'existe pas de norme 32 et 41 bits dans ce format.

– L'auteur dit qu'il n'existe qu'un seul programme permettant de générer des animations (le WIM AVI). Il existe également M PLAYER qui sort des MOV, AVI, FLM et GIF ainsi que le WIM MOV, SEQ, ...

## WIM, RIM & IFX

Des nouvelles versions du rim PICT et du wim AVI sont disponibles.

La première corrige le bug qui l'empêchait de fonctionner correctement sur une machine équipée d'un 68000 et la seconde travaille en mode 256 couleurs et true color avec différents modes de compression et la possibilité d'ajouter du son.

## LA NEMESIS S'ACCELERE

A peine sortie en France, la NEMESIS passe de 48 kHz à 50 kHz. le prix lui ne change pas ! Bonne nouvelle non ?

## IFA SE FAIT SON SALON

IFA ayant racheté un stock phénoménal de logiciels pour ATARI et AMIGA (plus de 30 000 pièces) organise une foire les 13 et 14 Septembre prochain à l'adresse suivante :

19, rue des Ecoles
59680 COLLERET

Parmi ces 30 000 pièces, on trouve : Golden Eagle, Sensible Soccer, Parapliding, Extase, Compil Premium, Elemental, Dan Dare 3, D-Day, Hook, Wild Street, Scrabble, WWF European Ranger, L'Arme Fatale, Lotus Trilogy, Budget Familial, Videokid, Baby Jo, La compil des rec., Guardians, Outzone, Compil TNT 2, Flying Fortress, Final Blow, Crazy Cars 3, Space Crusade, Micropose Golf, Super Cauldron, Jump, Moktar... chaque jeu se comptant entre 29 F et 79 F.

C'est le moment idéal pour trouver LE jeux que vous cherchiez depuis si longtemps.

Pour y aller, sachez que c'est à 10 Km de Maubeuge, 10 Km de la frontière belge, 100 Km de Lille, 220 Km de Paris et je ne sais pas combien de Lille, car le fax nous annonçant le salon était illisible à cet endroit-là.

Si vous ne pouvez vous y rendre, ou tout simplement voulez préparer votre visite à Colleret, sachez qu'un catalogue complet avec "scan" des boites et descriptif est disponible contre 12 F en timbre en écrivant à l'adresse du salon (adresse de IFA en fait)

Plus d'infos en téléphonant au 03 27 67 77 67.

Quant aux revendeurs, ils peuvent bien évidemment prendre contact avec IFA pour acheter des produits de ce lot gigantesque.

## CENTURBOS : QUELQUES CHIFFRES

La CENTurbo 1 evolution 3 est dispo depuis quelque temps. Les benchs communiqués par CENTEK sont les suivants :

sans NVDI
GRAPHICS : 154 %
CPU : 166 %
AVERAGE : 157 %

avec NVDI
GRAPHICS : 504 %
CPU : 167 %
AVERAGE 414 %

La CENTurbo II est reportée à fin Septembre. Elle coûtera 1790 F sans la pose et sans mémoire. CENTEK communique tout de même quelques chiffres.

50 mHz avec NVDI et sans FAST RAM
GRAPHICS : 555 %
CPU : 237 %
AVERAGE : 470 %

50 mHz sans NVDI et sans FAST RAM
GRAPHICS : 646 %
CPU : 230 %
AVERAGE : 535 %

A l'heure actuelle la CENTurbo II ne dépasse pas les 16 mHz avec de la FAST RAM. C'est pourquoi les benchs ici présents sont sans FAST RAM.

Pour vous situer, un FALCON sans carte accélératrice dans la même résolution et avec NVDI donne les benchs suivants :
GRAPHICS : 276 %
CPU : 98 %
AVERAGE : 228 %

Rappelons tout de même que les benchs ne veulent parfois rien dire et que rien ne remplace les tests en situations réelles (dans un sens comme dans l'autre). C'est donc avec impatience que nous attendons de pouvoir mettre la CENTurbo II au banc d'essais.

## GATEWAY RACHETE L'AMIGA

l'AMIGA est racheté une fois de plus. Cette fois-ci, c'est GATEWAY qui s'y colle avec plein de projets.

Espérons qu'ils réussiront à aller plus loin que leur prédécesseur.

En tous c'est une sacrément bonne nouvelle pour les amigaïstes et pour la micro alternative en général (plus on est de fous...)

**Godefroy de MAUPEOU**

# du côté des mises à jours

| | | | |
|---|---|---|---|
| **CENTEK** | | | |
| CENTinel | Nouveau | Programmation | N.C. |
| Cécile | Nouveau | Utilitaire | N.C. |
| Simpson | Nouveau | Internet | N.C. |
| K | Nouveau | jeu | N.C. |
| CENTurbo II | Nouveau | Accélération | Fin Septembre |
| | | | |
| **OXO SYSTEMS** | | | |
| WenSuite | 2.21 | Internet | Dispo |
| Evolution | Nouveau | clone Falcon | Octobre |
| MegaRAM | Nouveau | carte 14Mo | Dispo |
| | | | |
| **SOFTJEE** | | | |
| Digital Home Studio | 1.01 | Musique | Dispo |
| Digital Tracker | 1.916 | Musique | Dispo |
| MID Play | Nouveau | Musique | Dispo |
| DATA DISK | Nouveau | | Dispo |
| B CLOCK | Nouveau | Horloge | Dispo |
| | | | |
| **PARX** | | | |
| HD Driver | 7.0 | Utilitaire | Dispo |
| Outside | 3.4 | Utilitaire | Dispo |
| Devpac | reprise | Programmation | Septembre |
| Devpac DSP | reprise | Programmation | Septembre |
| Diamond Back | reprise | Utilitaire | Septembre |
| Diamond Edge | reprise | Utilitaire | Septembre |
| Arabesque 2 | reprise | Dessin vectoriel | Dispo |
| | | | |
| **LA TERRE DU MILIEU** | | | |
| Imagecopy | 4.1 | Graphisme | Dispo |
| Crown of Creation 3D | 1.1 | Jeu | Dispo |
| F.A.D. | Nouveau | Musique | Dispo |
| The Sound Package | Nouveau | Musique | Dispo |
| Basic Omikron | 5 | Programmation | Automne 97 |
| Mortimer + | | Utilitaire | Automne 97 |
| Modules Calamus SL | Tél. | PAO | Tél. |
| Calamus SL'96 | | PAO | été 97 |
| Nemesis | 50mHz | carte accél. | Dispo |
| Videlity | | Utilitaire | Dispo |
| | | | |
| **MEDUSA COMPUTER SYSTEMS** | | | |
| ET6000 | Nouveau | Carte graphique | Dispo |
| Xylinx EDO | Nouveau | Controleur | Dispo |
| | | | |
| **Stephan WILHEM** | | | |
| Startrack | Nouveau | carte son | Dispo |
| Dsp pour Startrack | Nouveau | carte | Mi Août |
| | | | |
| **MW ELECTRONIC** | | | |
| Port cartouche Hades | Nouveau | extension | Mi Août |
| | | | |
| **ETILDE** | | | |
| PAPYRUS | 5.0 | t. de texte/PAO | Juillet/Août 97 |
| tous programmes GERLAND | comp. MAGIC | disponible | |
| | | | |
| **APPLICATION SYSTEMS FRANCE** | | | |
| MAGIC | 5.13 | O.S. | Dispo (6.0 fin 97) |
| NVDI | 4.13 | Utilitaire | 4.13 Sep. (5.0 fin 97) |
| EASE | 6.0 | Bureau | fin 97 |
| | | | |
| **STUDIO CAPITALE** | | | |
| STUDIO SON | 1.71 | Audionumérique | Dispo |
| STUDIO SON TIME LINE 4 & 8 PISTES | | Audionumérique | Septembre 97 |
| | | | |
| **SOUNDPOOL** | | | |
| Audio Master | 2.0 | Audionumérique | Dispo |
| Audio Tracker | 1.65 | Audionumérique | Dispo |
| CD Recorder | 2.14 | Gravage cd rom | Dispo |
| modules pour A.M. | nouvelles versions. | Audionumérique | Dispo |

# les + prod.

*pour obtenir le package CALLIGRAPHER GOLD, veuillez recopier ou découpez et renvoyer le bon de commande correspondant*

## CALLIGRAPHER

**Boîte + documentation + version GOLD**

Je désire recevoir le package
boîte + manuel de 424 pages + version GOLD
au prix de 290 F.
règlement par
☐chèque ☐mandat ☐ carte bancaire
n° carte .....
expire à .....

signature .....
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
bon à recopier ou renvoyer
accompagné du règlement à
La Terre du Milieu BP 11 74310 Les Houches

# les salons

**Allemagne :**

**ATARI MESSE**
4&5 Octobre – Neuss (Düsseldorf)
Co : FALKE VERLAG / Moorblöcken 24149 Kiel

**France :**

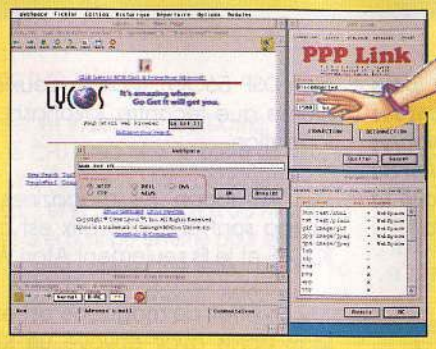
**FORUM DES APPLICATIONS ATARI**
6&7 Décembre – BERCY EXPO – Paris
Co : LA TERRE DU MILIEU / 04 50 54 59 41

**FOIRE AUX LOGICIELS ATARI & AMIGA**
13 & 14 Septembre 1997 – Colleret (59)
Co : IFA / 03 27 67 77 67

# WenSuite II* est disponible !!!

*WenSuite II remplace WenSuite pour le même prix. Ses avantages:
- Nouveau compilateur html plus respectueux des normes "de fait" et 2 à 3 fois plus rapide que la version 1
- Fonctionne en multithread

## WebSpace + l' E-mail + Newsgroups = WenSuite



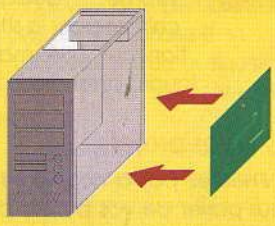

Logiciel de connection à Internet. Très complet, et très performant, c'est sans conteste la meilleure manière de se connecter. 2 à 5 X plus rapide que ses concurrents, et des fonctions uniques.
**Seulement 290 FF**

**ATTENTION: WENSUITE FONCTIONNE SUR TOUTE LA GAMME ATARI & COMPATIBLES, A PARTIR DE 1Mo DE MEMOIRE VIVE. DISQUE DUR T RECOMMANDÉ.WENSUITE COMPREND L'ACCES AU WEB, AUX NEWS ET A L'E-MAIL, BIENTOT AU FTP, SOUS RÉSERVE QUE VOUS SOUSCRIVIEZ UN ABONNEMENT AUPRES D'UN FOURNISSEUR D'ACCES. FRAIS DE PORT: 30 FF**

**NOUVEAU: Service vocal au 03-86-75-60-30**

**Infos produits, hot-line, envoie/réception fax**

**FALCON EVOLUTION INFERIEUR A 3000 FF**
**+ REGLEMENT EN PLUSIEURS MENSUALITÉS**
**+ CONTRE-REMBOURSEMENT GRATUIT (TOUS PRODUITS)**
**= POUR UN NOUVEAU CONTRAT-CONFIANCE**

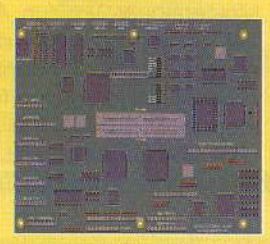


LA CARTE-MERE S'INTEGRE EN 5 MINUTES DANS TOUS LES BOITIERS, AU STANDARD ATX. EXISTANTS

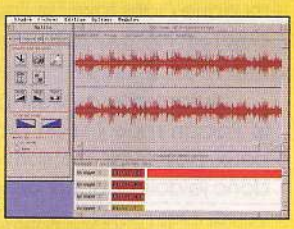
Le Falcon Evolution est pour nous le meilleur moyen de faire évoluer votre configuration informatique, en toute sécurité, vers plus de puissance, et à moindre coût.
Le Falcon Evolution propose en standard des supports mémoire SIMM en ST & TT Ram (supporte d'origine plus de 14 Mo, en 32 bits ultra-rapide), l'évolution vers des processeurs de dernière génération (supporte aussi l'Afterburner) , et des extensions audio permettant jusqu'à 8In / 8Out en qualité pro , dans le même boitier .

Basé sur un chipset d'origine Atari, le Falcon Evolution est donc complètement compatible.

**L'EVOLUTION PRESENT A L'ATARI MESSE D'OCTOBRE**



La carte-mère Falcon Evolution, pour de nouvelles performances dans votre environnement préféré.
N'hésitez-pas à demander de la documentation.



STUDIO 1024

La révolution audio arrive avec le 1er logiciel de montage audio numérique travaillant en 24 bits et 96 khz, pour plus de précision. 512 pistes stéréo (soit 1024 pistes), de nombreuses fonctions exclusives ...
Demandez une démo...

**LA COHERENCE ETANT LA MEILLEURE GARANTIE DE LA FIDELITE, NOUS NOUS ENGAGEONS A SOUTENIR LA COMPATIBILITE DE NOS PRODUITS SUR LES ORDINATEURS CONCUS PAR ATARI (ET LES SYSTEMES ASSOCIES: TOS, MINT, MAGIC ET N.AES), AINSI QUE LES CLONES ET ASSIMILES RESPECTANT LEUR ARCHITECTURE SPECIFIQUE: C-LAB MKX, FALCON EVOLUTION ET MEDUSA/HADES, ET UNIQUEMENT SUR CEUX-LA.**

OXO SystemS

**3/5, RUE DES VARENNES - 89160 LEZINNES**

**LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS**

# les nouvelles du front

***Que peut-on trouver dans un pays high-tech peuplé d'écrans géants dans ses rues et gorgé de toutes les technologies de pointes ? Non, je ne fais pas allusion au film "Blade Runner" mais bien à la cité la plus technologique du monde : Tokyo.***

## Un japonnais à Tokyo

Quel ne fut pas mon étonnement de savoir que des Falcon se vendent au Japon.

En voyant l'enseigne Atari dans le film "Blade Runner", je ne pensais pas trouver une enseigne Atari dans tous le Japon. Et pourtant, Shigeto Takahashi est un japonnais utilisateur de Falcon. Son Falcon vient d'une boutique qui vend de l'Atari et de l'Amiga. Son "truc" à lui c'est de faire de la house et du hardcore techno. Plus précisément et comme il le dit lui-même : "Je fais de la hardcore techno, Gabber house et speedcore, enfin, tout ce qui va entre 180 et 250 BPM". Pour lui, le Falcon est le meilleur ordinateur pour faire de la musique. De plus il préfère avoir un ordinateur en un seul bloc et n'aime pas les desktops des PC et MAC.

Normalement, Takahashi fait du live avec un DAT mais il est très tenté d'en faire avec son Falcon et un logiciel de musique (sans faire de l'auto promotion, il s'agit en fait de Digital Home Studio).

Autant dire qu'il est à son aise avec le Falcon mais il a un problème : "Je ne peux pas avoir de software au Japon, donc je dois acquérir des logiciels en traversant les mers !"

Et Internet est le moyen le plus facile pour cela. Avis aux revendeurs qui n'utilise que le Français pour afficher leur produit ! Autant dire que le Falcon n'est pas une machine qui court les rues. Pourtant, une machine des plus utilisé au Japon est le "Next" de Steve Jobs ! Lui aussi équipé d'un DSP 56001. Mais le deuxième problème que recontre Takahashi c'est l'information.

"Au Japon, les magazines Atari et Amiga sont chers. Le prix est autour de 100FF et je lis seulement Atari World..."

En effet, ce magazine est en Anglais. Mais après avoir envoyé un ST MAG à notre ami

Moldenhauer Tim (un Allemand) qui a très apprécié. Je tente d'envoyer à mon nouveau correspondant un exemplaire de la presse atarienne française afin de recueillir son avis et lui donner un peu d'information sur le petit monde Atari.

## Détour en France

Vous rappelez vous du kit Casio de chez PARX ? Un étonnant (mais heureux) investissement pour le monde Atari ! après avoir repris le contact avec cette société dynamique, j'ai appris que PARX était satisfait de ce développement et qu'ils comptaient même faire un kit pour un appareil AGFA. De plus, PARX travaille activement pour pouvoir proposer plus de 40 modules d'effets à la rentrée. De plus, si la réussite est avec eux, PARX proposera quelques nouveautés très intéressantes pour cette même rentré.

## Logitron

Intéressé pour le grand jeu annoncé par Logitron, nous avons pris des nouvelles sur la bête. Les vacances aidant, le jeu n'avance que lentement mais sûrement.

Espérons une sortie prochaine !

## Des Américains ?

Sous cette rubrique, je tente de vous faire voyager à travers le monde. Le Falcon est très représenté aux USA mais on ne peut pas dire que les Américains soient bavards...parmi tous nos contacts (Allemagne, Japon, Hollande, Suède, Canada, etc...) seul les américains sont restés bouche close ! Je vous avais donc promis quelques chiffres pour la situation aux USA mais il faudra attendre !

## Vos projets

N'hésitez pas à nous contacter pour parler de vos projets pour le Falcon ou autre machine Atari. Je pense aussi à toutes les personnes sur lesquelles je n'ai pas encore dit un mot ici et qui participent activement à repousser le point d'horizon de nos machines et notamment à Centek, Christian Huaux, etc.

Ces personnes sont injoignables pour différente raison. Mais chacun d'eux comprendra pourquoi...

La prochaine fois, je tenterais de vous faire voyager au Canada ! Et oui, il y a aussi des Atari au Canada ! Episode suivant au prochain numéro.

**Emmanuel JACCARD**

# et la POLOGNE ?

***Régulièrement dans ce bon vieux ST Magazine, nous irons pour vous à la rencontre des ataristes d'autres pays afin de vous prouver que le marché atari n'est pas mort, n'en déplaise à certains...***

***Aujourd'hui, nous nous rendons en Pologne et pour cela je me suis appuyé sur l'aide d'un programmeur polonais Dawid Pintal qui travaille dans une agence de publicité.***

***Nous essaierons de vous présenter la situation des ataristes en Pologne qui est, vous le verrez un peu plus loin, riche d'enseignements.***

## Présentation de Dawid et tour d'horizon.

Dawid Pintal possède la configuration suivante : Atari Falcon 030 avec 14 Mo de RAM un disque dur de 1 Go et un autre de 2,5 Go, un lecteur de CD Rom 8x Panasonic et une carte accélératrice polonaise faite par Gandalf (de son vrai nom Piotr Wika qui vit à Gdynia dans le Nord de la Pologne).

Oui, vous avez bien lu une carte accélératrice polonaise !!!

D'ailleurs j'aurais quelques benchmarks à vous soumettre tout à l'heure.

Depuis 8 ans, notre ami s'intéresse aux processeurs Motorola. D'ailleurs il programme en GFA, C, C++ et également en Assembleur.

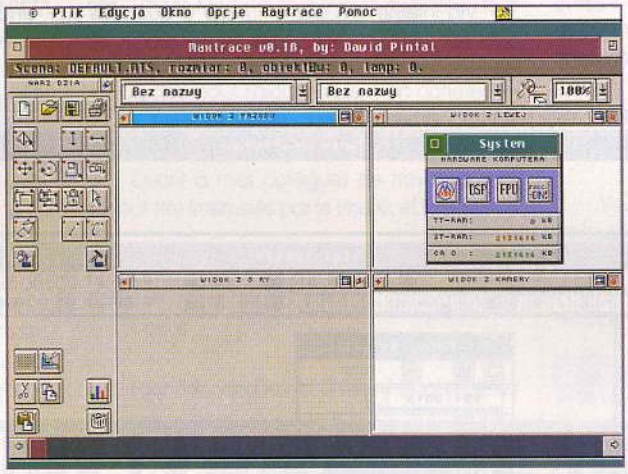
Vous pourrez voir grâce à quelques snapshots quelques-unes de ses réalisations toutes en version bêta c'est-à-dire que en général, il n'y a que l'interface et rien derrière car Dawid attend des retours positifs avant de se lancer dans un logiciel. Il teste ainsi la faisabilité et sait également combien de personnes sont réellement intéressées par le programme.

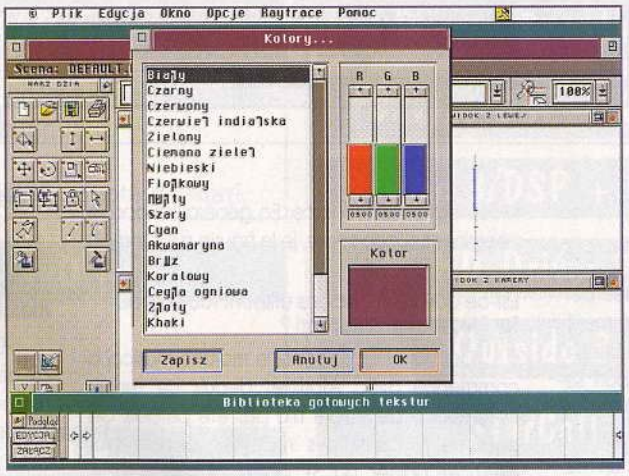
Il y a en Pologne des bidouilleurs de génie, tels Mariuzs Geisler qui produit, monte et vend n'importe quel périphérique pour votre Atari : 8 bit, Portfolio, ST, TT, Mega, Falcon.

Il y a également Szymon Satsik qui travaille sur la version Falcon de Linux et sur POV.

## Les benchmarks !!!

D'après les indications de Dawid, la carte accélère le CPU à 50 Mhz, le bus à 25 Mhz, le FPU à 66 Mhz (jusque 70 Mhz pour certains coprocesseurs...) et le DSP mouline à 50 Mhz. Il y a également une horloge externe pour le Videl à 50 Mhz. Cette petite merveille, Dawid l'a achetée 450 zl soit environ 800 de nos francs !!! Les caractéristiques de la bestiole la rapproche plus d'une Centurbo II (quand elle sera terminée...) que d'une Centurbo I. L'installation de la carte est faite par Gandalf lui-même car il y a des soudures délicates à faire. L'horloge du Videl est connectée à un nouvel oscillateur sur la carte accélératrice (50 Mhz ou 48 Mhz selon les cartes). Le DSP est toujours à 50 Mhz et le FPU fonctionne en mode asynchrone. Bon trêve de plaisanterie, passons aux tests pour voir ce que cette carte a dans le ventre. Tout d'abord voici mes benchs réalisés à partir du programme Fract ! avec 256 itérations en 256 et en 16 couleurs. Ma configuration : Falcon 030 TOS 4.04, 68030 à 16 Mhz, DSP à 32 Mhz, 68882 à 32 Mhz. Voici les résultats :




| | 16 coul. | 256 coul. |
|---|---|---|
| Software | 2' 40" | 3' 12" |
| FPU | 1' 32" | 1' 45" |
| DSP | 30" | 32" |

Maintenant suivent les tests pour la carte accélératrice polonaise.
Le 68030 est à 25 Mhz, le 68882 est à 25 Mhz et le DSP est à 50 Mhz.

| | 16 coul. | 256 coul. |
|---|---|---|
| Software | 1' 36" | 1' 48" |
| FPU | 1' 10" | 1' 16" |
| DSP | 20" | 20" |

Maintenant la carte est au maximum : 68030 à 50 Mhz, DSP à 50 Mhz et le 68882 à 70 Mhz.

| | 16 coul. | 256 coul. |
|---|---|---|
| Software | 1' 16" | 1' 24" |
| FPU | 48" | 50" |
| DSP | 20" | 20" |

Ces tests reflètent la puissance de calcul pur de la carte, même si je ne l'ai pas vue tourner, elle semble très intéressante mais je n'ai pas eu les résultats sous Gembench et les calculs sous POV. Alors que nous attendons désespérément depuis plus d'un an la Centurbo II en France, des ataristes polonais ont fait leur carte accélératrice...

## L'interview.

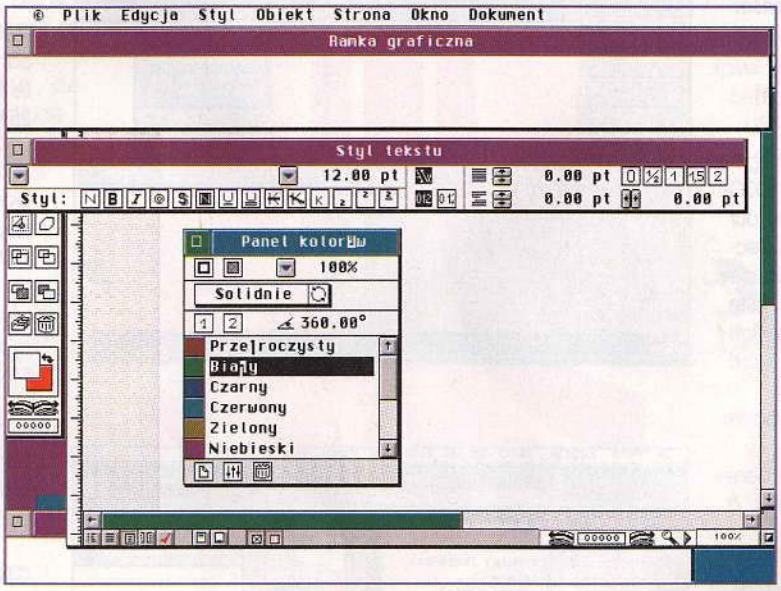
**Peux-tu te présenter à nos lecteurs ?**

Bien sûr. Pour commencer par le commencement, je m'appelle Dawid Mariusz Pintal. En fait, on m'appelle le plus souvent Dawid (en Pologne, on écrit David avec un w mais cela ne me gêne pas si quelqu'un écrit mon prénom avec un "v"). J'ai commencé à m'intéresser à l'univers atari il y a déjà 8 années de cela et de-

puis ce jour je n'utilise que du matériel Atari chez moi et ce dans de nombreux domaines : PAO, musique, MIDI, graphisme, animations, programmation et... apprendre l'informatique à qui le désire. Il y a quelques années de cela, je travaillais comme vendeur en informatique dans un magasin qui vendait du matériel Atari, Amiga, PC. Chaque mois, chaque jour et chaque heure, je faisais tout ce qui était possible afin de vendre des Atari à chaque client qui se présentait à mon magasin. Je suis persuadé d'une chose : Atari a réalisé de superbes machines, les clones sont incroyables, le GEM et l'architecture interne des Atari sont sans équivalent. Tout ce que je viens de dire je peux le prouver par des faits, des exemples et tout ce que vous voulez.

J'ai une formation initiale en électronique, plus récemment j'ai terminé une formation dans une école de commerce et maintenant je travaille dans une agence de publicité : AD Fabrika Graphic comme Responsable de la conception graphique.

J'ai effectué mes premières armes en tant que programmeur avec mon premier ordinateur, le ZX-81 puis avec le C-64, ensuite l'Atari 800 XL, ensuite l'Atari 130 XE, puis le 1040 STe, ensuite le Falcon et maintenant j'ai une Jaguar également. J'adore programmer, c'est une véritable passion. J'apprends maintenant à jouer du piano. J'aimerais écrire à l'avenir un logiciel qui soit meilleur que Cubase et Pro Tools.




**Quelle est la situation du marché Atari en Pologne ?**

Pas très bonne, parce que (je dois le dire) les revendeurs polonais actuels sont des personnes très peureuses, ils ne vendront du matériel Atari, l'Hades, le Phenix mais seulement à partir du moment où le prix et le transport seront intéressants. Actuellement, en Pologne, il est très difficile d'acheter des Falcon dans les magasins. C'est possible à Chorzow où il y a un magasin qui vend Calamus et des Medusa. Je me demande si certaines sociétés de par le monde pourraient ouvrir à Varsovie un bon magasin avec la vente à des tarifs "normaux" de matériels et de logiciels cela serait un grand succès : il n'existe aucun magasin de ce type à Varsovie !!!

Du côté des utilisateurs, tout ne va pas si mal. La majorité des ataristes sont des musiciens. Ils possèdent des ST, des Falcon (C-Lab) et aussi des TT. Il y a également beaucoup d'utilisateurs d'Atari qui se servent de leur machine comme ordinateur "personnel". Notre principal problème est que nous n'avons aucun bon magasin pour nos machines.

**Y a-t-il quelques entreprises qui utilisent des logiciels atari ?**

Oui, il y a des studios qui travaillent sur des TT avec Calamus, mais je n'en sais pas beaucoup plus. Je connais 3 studios à Varsovie qui travaillent avec ce matériel, d'ailleurs, il y en a un avec qui je travaille de temps en temps en tant qu'imprimeur.

**Où trouves-tu ton matériel et tes logiciels ?**

Via Internet, les BBS et grâce à quelques amis qui vont souvent à des démos partys et qui voyagent dans d'autres pays comme l'Allemagne et la France. En général, quand je cherche quelque chose, je le trouve sur Internet.

**Est-ce que les musiciens utilisent toujours autant les ordinateurs Atari ?**

Oui car ici en Pologne, le marché musical a commencé avec Atari, et depuis ce temps cette place de leader n'a pas été perdue. On peut se procurer des modèles récents, par exemple passer du ST au TT ou au Falcon. Chaque musicien attend avec impatience le Phenix de chez Centek.

**Quel est le prix d'un Pentium 133 avec 16 Mo de RAM et 1 Go de disque dur en Pologne ?**

Avec la garantie, le prix est d'environ 6 200 à 7 200 francs (Ndt : Comme vous pouvez le voir, les prix des PC polonais sont très compétitifs et sont très proches des nôtres).

**Trouve t'on des Jaguar dans ton pays et quel est le marché des consoles de jeux en Pologne ?**

On trouve des Jaguars en Pologne, mais encore une fois, il y a le même problème : on a du mal à trouver les cartouches et le matériel. A Varsovie, on trouve 2 magasins avec des jeux Jaguars et d'autres périphériques pour cette console. J'ai acheté il y a deux jours ma Jaguar d'occasion avec 10 jeux à un ami qui a acheté une deuxième Jaguar d'occasion. J'ai en projet de programmer pour la Jaguar et je cherche des logiciels pour cela (Ndt : il existe un kit de développement Jaguar pour Falcon).

**Où trouves-tu l'information concernant le monde Atari (la presse ?), est ce qu'il existe des fanzines, des diskmags concernant nos Atari biens aimés ?**

Maintenant, je n'ai plus qu'Internet pour cela (Ndt : excusez du peu...). Il n'y a aucun magazine de presse écrite concernant les ordinateurs Atari. Avec quelques amis nous avons en projet de créer notre propre magazine, mais nous n'avons pas assez de temps libre pour le moment. Je suis très impatient de recevoir ST Magazine je suis très curieux de savoir comment il est réalisé et à quoi il ressemble.

**Trouve-t'on des sociétés qui développent des logiciels pour la gamme Atari dans ton pays ?**

Oui, il y a par exemple Grzegoz Pancherz (Paskud), Szymon Stasik (il est développeur pour Linux 68k et pour POV) et d'autres développeurs pour Atari ST/STe et Falcon.

**Penses-tu réellement que dans ton pays, un ordinateur atari pourrait être une réussite commerciale ?**

Oui, oui et encore oui ! Mais il faudrait qu'il y ait des sociétés qui puissent vendre à la fois le matériel mais aussi le logiciel, peut-être un revendeur officiel de chez Medusa System, peut-être Centek ou C-Lab. La société Centek est très suivie en Pologne et on espère un revendeur de leur matériel.

**Parle-nous un peu de tes projets...**

Je travaille pour le moment sur deux logiciels : PressER et MaxTrace. MaxTrace est un nouveau programme de raytracing basé sur OORT (???) en C++ pour Falcon et compatibles, il calculera en gouraud et en phong.

Actuellement, je travaille un peu plus sur PressER, c'est mon projet prioritaire. PressER se veut un logiciel mélangeant Quark X-Press Word et Calamus. J'ai également quelques autres projets : Look CD qui est un viewer pour les contenus de CD Rom entièrement écrit en GEM. Probe Editor est un logiciel professionnel d'enregistrement du son. Avec Word, j'avais dans l'idée de faire un clone pour nos Atari des logiciels Microsoft Word 6 ou Word 7 mais, je n'ai pas réussi à trouver la description du format Word DOC donc le projet est en suspens pour le moment. J'attends également toutes vos propositions pour faire d'autres logiciels. J'apprécie de travailler sur plus d'un projet en même temps.

**Parle-nous un peu de ton travail, quels ordinateurs utilises-tu, quels sont tes clients...**

Comme je l'ai dit je suis responsable de la conception graphique et je travaille à ce poste depuis 8 mois. On travaille pour le moment sur des Power Mac, mais je n'en suis pas très content, pour moi, ce sont des ordinateurs lents. Le système d'exploitation est stupide et nul. L'utilisation du GEM et de Magic donne de meilleurs résultats.

Nous travaillons pour Mobil, l'agence Reuters polonaise, Cukiernia Mistrza Janan, Laciate (société qui vend du lait), Hyundai, Centertel (grosse compagnie de téléphone sans fil en Pologne), Warner Bros Pologne, Elle, Uroda, British American Tobaco, Hi-Lite et beaucoup d'autre.

**As-tu entendu parler de projets concernant les ordinateurs Atari dans ton pays ?**

Oui, j'ai entendu parler de projets concernant le ST et le Portfolio mais je n'en sais pas beaucoup plus.

**Quels sont les réactions des gens quand ils apprennent que tu es un atariste. Quelles sont les réactions de tes collègues de travail ?**

Leur première réaction est de me dire : "quoi ! est ce que c'est une console de jeux" puis après que je leur ai expliqué ce qu'était un Falcon et que je leur parle des nouveaux clones : Hades Medusa et le projet du Phenix, tout le monde me dit : "c'est incroyable je veux voir ça". Toutes les personnes qui ont vu le Falcon et les logiciels pour Falcon veulent en acheter un mais il y a toujours le problème du manque de revendeurs atari.

Quant à mes collègues de travail, ils sont surtout très intéressés par le Phenix et l'Hades.

Avec toutes mes amitiés aux ataristes français,

Dawid.

Pour finir, voici les coordonnées complètes de Dawid. Si vous voulez lui écrire, essayez de le faire en Anglais pour éviter les problèmes d'incompréhension.

Dawid Pintal
03-536 Warszawa
ul. Kolowa 4/117
Polska (Poland)

email : adfabrika@it.com.pl
tél/modem : +48 22 6780551 (‹ 28800 baud)
fax : +48 22 6390485

Vous trouverez également les coordonnées de Gandalf :

Piotr Wika
81-165 Gdynia
ul. Bednarska 7/3
Polska (Poland)

tél : +48 58 252057
GSM : 06 01 67 57 77

Veuillez-m'excuser d'éventuelles erreurs de traductions (surtout lors des parties techniques concernant la carte accélératrice). J'aimerais remercier Emmanuel Baranger pour m'avoir mis en contact avec Dawid.

Laurent POUILLEZ


# Les logiciels PARX ? Votre Atari les adore !

**Devpac 3 - 450 F**

La référence en matière de développement sur Atari.
Assembleur 680x0, éditeur et débuggueur.
Manuel en Français !
Livré avec un cours d'initiation 68000 adapté à l'Atari.

**Devpac DSP - 350 F**

Assembleur DSP pour Falcon030.
Manuel en Français !

**Interface 2 - 390 F**

L'outil indispensable à tout bon programmeur GEM. Idéal pour créer l'environnement utilisateur de vos applications. Une grande simplicité d'utilisation, adapté à toutes les configurations. Compatible avec les ressources couleurs, et l'édition d'icônes animées pour le bureau !

**Devpac 3 + Interface 2 - 790 F**

**Devpac DSP + Interface 2 - 690 F**

**Devpac 3/DSP + Interface 2 - 1090 F**

NOUVEAUTÉ

**HD-Driver 7 - 250 F**

**Outside 3 - 250 F**

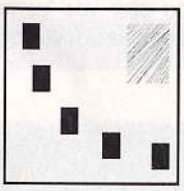
**STarCall - 490 F**

**D2M - 690 F**

**DForm - 450 F**

**QUiNCY - 990 F**

PARX



9 Rue du Pin Doré
F-53000 Laval
Tél 02 43 56 92 76
Fax 02 43 56 80 47
BBS 02 43 53 57 70
Email info@parx.fr

**Vous pouvez également nous retrouver sur Internet http://www.parx.fr**

**Contactez-nous - VPC ouverte du lundi au vendredi de 10h à 18h**

Paiement par CB ou par Chèque à la commande - Frais de port : 35 F.
Tous nos prix s'entendent T.T.C. et sont susceptibles d'être modifiés sans préavis.

# l'évolution d'EVOLUTION

***C'est la rentrée alors nous allons faire un petit (!) rappel des épisodes précédents. Si vous êtes nouvel ATARIste (Bienvenue), ATARIste amnésique (Bon rétablissement !) ou si vous n'achetez pas ST Mag tous les mois (Ouh ! C'est pas bien) et que vous avez manqué le N°114 de ST Magazine, lisez attentivement ce qui va suivre... Pour les autres, lisez aussi, d'une part cela vous rafraîchira la mémoire, d'autre part cela vous incitera, je l'espère, à vous inscrire dans le fichier de compétences si ce n'est déjà fait.***

## Evolution ?

Avant tout il faut que je vous (re) présente Evolution. Il s'agit d'un organisme de promotion et de soutien des Compatibles ATARI. Cet organisme est INDEPENDANT de tout éditeur/distributeur/revendeur de logiciels et de matériel Compatible ATARI. Son action est à but non-lucratif. Comme vous (je le suppose) nous sommes des passionnés de l'ATARI et trouvons que les machines ATARI ont le droit de citer dans l'univers informatique. C'est pourquoi cet organisme se destine à soutenir et développer notre petit monde.

## Comment ?

Pour atteindre ces objectifs, nous avons décomposé notre travail en différents projets. En premier lieu nous avons mis en place un fichier de compétences grâce à ST Magazine principalement, mais aussi grâce à de nombreux Fanzines.

Ce fichier regroupe en fait les compétences de ceux qui souhaitent en faire partie. Il est donc un vivier pour les développeurs en mal de collaborateurs.

Ainsi lorsque l'un d'entre eux est bloqué dans la réalisation de ses projets, il peut faire appel à nous pour une recherche de compétences. Si dans le fichier nous trouvons la (les) personne(s) qui correspondent à ses critères, nous les mettons en contact. Il faut préciser à ce sujet que conformément à la loi « Informatique et Libertés », les données du fichier sont confidentielles. Ainsi nous ne communiquons pas les adresses des gens du fichier, mais nous leur envoyons les coordonnées de la personne qui souhaite les contacter.

De cette manière des projets on pu être lancés (Voir l'article sur 3D virtua du précédent numéro) et d'autres, qui avaient été abandonnés ont été repris...

Si vous voulez rejoindre les 70 personnes qui sont inscrites dans ce fichier, n'hésitez pas à répondre aux questions qui vous seront posées à la fin de cet article.

N'ayez pas de complexes, tout type compétence est le bienvenu, du champion de pétanque au prode l'électronique en passant par le couturier amateur (euh... çà, peut être pas; – D).

## Et c'est pas tout !

Mais nous avons bien d'autres projets. Par exemple il y a quelques semaines nous avons édité une brochure d'information couleur, imprimée à une soixantaine d'exemplaires par la Terre Du Milieu (encore eux !). Dans cette brochure, nous expliquions ce qu'est devenu aujourd'hui le monde ATARI, en mettant ainsi en évidence l'alternative aux compatibles PC. Cette brochure a été envoyée à différents médias (magazines grand-public, Radios, Télévisions). Nous n'avons pas encore eux d'écho. Mais cela rentre dans une campagne d'information plus large sur les ordinateurs Alternatifs que nous souhaitons mettre en place pour le prochain salon ATARI (6 & 7 Décembre 97). Nous avons présenté ce projet dans le N°116 de ST Mag en faisant appel aux bonnes volontés. D'une part de bénévoles ayant des compétences en infographie et/ou en marketing pour réaliser cette campagne de « pub », et de ce coté nous avons reçu de nombreuses réponses. D'autre part en faisant appel à un financement de la part des professionnels, c'est-à-dire de gens qui gagnent de l'argent grâce aux Compatibles ATARI. De ce coté-ci, je dois dire que c'est assez lamentable, puisque nous n'avons toujours pas de réponse excepté la Terre Du Milieu et OxO SystemS... Donc si faire une campagne de pub nationale pour nos machines vous semble important, vous pouvez d'une part nous écrire pour participer à sa réalisation (Envoyez nous des exemples si vous êtes graphiste ou musicien), d'autre part écrire ou aller voir les revendeurs/distributeurs/revendeurs/développeurs

ATARI pour les inciter à participer financièrement à ce GROS projet. Inondez leur boites aux lettres !!!!!!!!!!!

## Mais encore ?

Nous avons encore bien des projets dans nos cartons, mais chaque chose en son temps ! Il vaut mieux bétonner ce que nous avons entrepris pour le moment : Relier les ATARIstes par le fichier de compétences et faire connaître les compatibles ATARI par une campagne d'information de grande ampleur. Mais n'oubliez jamais qu'Evolution c'est VOUS. Si vous avez des idées qui peuvent faire évoluer notre petit monde, nous pouvons vous aider à les mettre en pratique... pour cela, écrivez-nous en détaillant tout, en posant vos questions éventuellement, nous ferons tout notre possible pour vous soutenir et vous aider. Nous pouvons même, comme nous l'avons fait le mois dernier pour 3D Virtua de Frédéric Boudet et Franck Maussand, mettre une partie de cette rubrique à votre disposition.

Sachez que plus nous nous serrerons les coudes, plus loin nous irons. C'est le principe sur lequel nous nous appuyons pour soutenir l'ATARI avec Evolution... L'Union FAIT la Force. Et nous y croyons !

## Pour finir,

Pour finir je ne peux que vous souhaiter vivement de vous inscrire dans le fichier de compétences. Mais aussi de nous contacter si vous avez un problème quelconque, ou bien sûr dans le cas d'une recherche de compétences. Par ailleurs je vous rappelle que nous recherchons toujours des collaborateurs (bénévoles évidemment !) pour nous aider à gérer Evolution (Le fichier de compétences en particulier). Pour tout cela envoyez nous un courrier à l'adresse suivante :

MARNE Bertrand
13, Rue du Quatrième Zouaves,
93110 ROSNY-SOUS-BOIS

N'oubliez pas de joindre une enveloppe timbrée à votre adresse si vous souhaitez recevoir une réponse, et/ou3 timbres au tarif lettre (3 Frs) de participation aux frais d'envois dans le cas où vous écririez pour une recherche de compétences.

Salutations...

Que la rentrée vous soit bonne et à très bientôt dans les colonnes de ST Magazine.

**Bertrand MARNE**

## Le Questionnaire :

**Pour vous inscrire dans le fichier de compétences, il n'y a rien de plus simple : répondez soigneusement à TOUTES les questions que nous allons vous poser, et envoyez nous tout cela à l'adresse située à la fin de l'article.**

**Nom :**
**Prénom :**
**Adresse :**
**Téléphone :**
**Votre pseudo minitel (et sur quel serveur) :**
**E-Mail :**
**Age,**

**Précisez nous vos aptitudes dans les domaines suivants :**
- ☐ **Programmation :**
- ☐ **Graphisme :**
- ☐ **Musique :**
- ☐ **DSP :**
- ☐ **Electronique :**
- ☐ **Publicité :**
- ☐ **Communication :**
- ☐ **Traduction :**
- ☐ **juridisme :**
- ☐ **Management :**
- ☐ **Autres (Tout et n'importe quoi (sauf la couture !)) :**

**Sans oublier à chaque fois de donner des exemples de vos réalisations s'il y a. le mieux étant de nous en envoyer quelques-unes si c'est possible !,**

**Précisez ensuite ce que vous aimeriez qu'il y ait sur ATARI (Et qu'il manque) dans les domaines suivants :**
- ☐ **Bureautique :**
- ☐ **Graphisme :**
- ☐ **Musique :**
- ☐ **Jeux :**
- ☐ **Communication :**
- ☐ **PAO :**
- ☐ **Création-Assistée-par-Ordinateur (CAO)**
- ☐ **En général :**
- ☐ **Hardware (Machines, périphériques, cartes-additionnelles...)**
- ☐ **Autres, :**

**Si vous avez un (des) projet(s), décrivez-les-nous,**

**Enfin, précisez nous votre configuration (Machine(s), périphériques...).**

*PS : Un petit oubli s'est glissé dans la rubrique d'Evolution le mois dernier : il manque l'adresse de F.Boudet et F.Maussand pour le projet 3D Virtua. Les voici donc :*

*Frédéric Boudet*
*Le Moulin Ponthus*
*50460 TONNEVILLE*

*Franck Maussand*
*6, Allée de Californie*
*13600 LA CIOTAT*

# les cahiers de l'HADES

***Voici un mois encore plein de nouveautés et d'annonces de développement. Comme toujours, il faut être prudent envers la date de sortie de ces produits en développement et ce notamment à cause du débuguage, très souvent beaucoup plus long que prévu (témoin SDSI qui aura vu plus d'un an de débuguage).***

## COMMENT INSTALLE-T'-ON GEMINI ?

Le bureau du TOS 3.6 n'étant pas franchement à la hauteur de l'HADES, nombreux sont ses heureux possesseurs à vouloir installer un bureau alternatif de façon automatique. Hors on ne trouve nulle part cette fonction dans le bureau.

En fait il faut indiquer dans le fichier NEWDESK.INF quel est le programme que l'on lancera automatiquement, donc ledit bureau alternatif. La ligne d'instruction (la cinquième en partant du haut du fichier NEWDESK) s'écrira de la façon suivante :

# Z 01

suivie du chemin du bureau alternatif et terminée pat le signe @, ce qui donnera pour un EASE en disque C par exemple :

# Z 01 C:\EASE\EASE.PRG@

## NOUVEAUX TESTS

Nicolas de GRANRUT a effectué une série de tests sur son HADES 60. Outre les rapports de puissance entre le FALCON et l'HADES 60, ce qui est particulièrement intéressant, c'est la mise en rapport entre les calculs en mode COPY BACK et sans cette fonction de l'accessoire HADES CONTROL. Vous trouverez ces calculs dans un encadré ci-contre.

Si l'accélération du mode COPY BACK ne donne quasiment rien à l'oeil nu, on se rend compte à la mesure qu'il n'en est rien et que l'on peut ainsi gagner près de 30% dans certains cas (ex. chargement sous STUDIO PHOTO) avec les programmes acceptant cette fonction.

N. de GRANRUT nous précise les points suivants quant à ses tests :

1) le crible permet de calculer des nombres premiers, en les éliminant dans un énorme tableau, ici jusqu'à 1 millions et 10 millions.

2) La compilation TEX et la compression des 250 fichiers sous ZIP utilisent beaucoup le disque dur et pas seulement la puissance de calcul de la machine (même si il y a pratiquement la même différence entre les machines qu'entre le vieux 65 Mo et mon nouveau 2Go)

3) L'image est une 1265x849 24 bits.

## X BOOT ENCORE

Cette fois-ci, c'est un utilisateur belge, Dany PINOY, qui nous explique comment faire fonctionner X-BOOT sur HADES 60, y compris la version française.

Il faut placer deux utilitaires dans le dossier AUTO et entre ces deux utilitaires X-BOOT. Il s'agit de CACHEAUS.PRG et CACHEEIN.PRG qui vont retirer le cache pour que X-BOOT puisse se lancer et le remettre après lancement pour que l'HADES bénéficie de ce cache qui accélère plus que notablement la machine.

## "WRONG CALL ID 105"

Dany PINOY nous signale également que cette phrase d'erreur peut être évitée en reconfigurant WINX. Pour cela il faut charger le fichier WINX.INF dans un éditeur de texte et inscrire les données suivantes :

# WINX.INF
= 8– # GEM-Desktop
* = 8 # Local switch for all your programms.

Après cela, EASE, THING et les autres ne devraient plus afficher cette boîte d'alerte.

## STARTRACK DSP

La carte DSP est terminée et nous devrions

### les tests de Nicolas de GRANRUT

| FALCON + 68882 14 Mo / 65 Mo | HADES 60 64 Mo EDO / 2Go | le + Copy Back | tests |
|---|---|---|---|
| 13.5 s | 1.4 s | | crible (en Pure C) jusqu'à 106 |
| 150 s | 15.86 s | 15.5 s | crible jusqu'à 107 |
| 49.5 s | 3.7 s | 3.4 s | calcul sur entier en Pure C |
| 46 mn 08 s | 1 mn 58 s | 1 mn 42 s | image TELLO.POV du ST MAG 118 avec POV 3 (ST MAG 111) en 320x240 |
| 1 mn 51 S | 14 s | 12 s | Compilation TeX de 10 pages |
| 5 mn 10 s | 38 s | 36 s | compression sous ZIP 2 Mo 250 fichiers |
| 2 mn 14 s | 13 s | | compression sous ZIP 1,3 Mo 1 fichier |
| 32 s | 4 s | | décompression de l'arcgive précédente |
| 1 mn 52 s | 6 s | | chargement dûne image JPEG sous PHOTOLINE TT |
| mémoire insuffisante | 6 s | | rotation de cette image sous PHOTOLINE TT |
| 3 min 50 s 34 s (DSP) | 11 s | 9 s | chargement sous STUDIO PHOTO |
| 55 mn | 1 mn 26 s | 1 mn 14 s | rotation sous STUDIO PHOTO |

avoir nos STARTRACK finale avec DSP durant le mois d'Août (ce numéro se rédige en Juillet).

## STUDIO SON SUR HADES

David RENE-LOISEAU travaille à une version de STUDIO SON pour la STATRACK qui pourra fonctionner en dehors de l'émulation FALCON, donc devrait allègrement dépasser les 8 pistes.

Vu son optimisation sur FALCON, je n'ose imaginer le résultat sur un HADES 60.

On attend avec impatience !

## TITAN DESIGN SE LANCE SUR L'HADES

Le dernier e-mail de TITAN DESIGN comporte la phrase suivante :

"We are gearing up to take on the fabulous "HADES COMPUTER" from MEDUSA COMPUTER SYSTEMS with a "really" low price, but with a very high specification"

Traduction :

"Nous nous sommes équipés du fabuleux HADES de MEDUSA COMPUTER SYSTEMS au prix réellement très bas avec de réelles hautes spécifications."

Ce qui veut dire en gros que les développeurs d'APEX (grands spécialistes du DSP) viennent d'acquérir un HADES et sont sous le choc.

Plus loin dans l'e-mail, ils l'incluent à leur catalogue, mais on imagine sans peine qu'avec une machine pareille sur le bureau, un développement pour STRATRACK + DSP va les démanger de plus en plus. Reste à savoir si APEX MEDIA pourra en bénéficier un jour ou si cela touchera plutôt les développements en cours APEX ALPHA et APEX AUDIO ou encore futurs.

En tout cas, s'ils développent pour HADES, cela va carrément casser la baraque, connaissant les talents d'optimisation DSP de l'équipe TITAN DESIGN / BLACK SCORPION SOFTWARE.

## NOUVEAU KIT DE DEVELOPPEMENT

Le site de MEDUSA SYSTEM bouge sans arrêt et il possède maintenant une page où l'on peut télécharger le kit de développement HADES (SOURCE.ZIP) qui se compose des fichiers suivants :

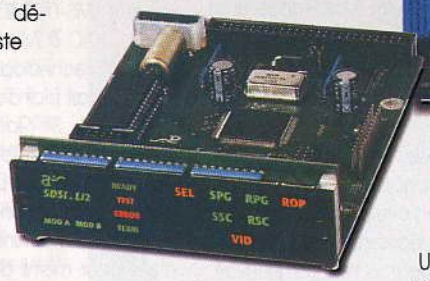
HADES.FIL
INIM64IB.BIN
INIM64PB.BIN
SEKA.TOS
TOS443.S
TOSPACTH.TTP
TOSRG.IMG

## SOUNDBLASTER SUR HADES

Sur le site HADES, on peut lire que les pilotes de carte SOUNDBLASTER sont en développement. Si celles-ci ne peuvent rentrer en concurrence avec la STRATRACK pour des raisons de qualité, il n'en reste pas moins qu'elles devraient intéresser un grand nombre de possesseurs d'HADES vu leur très faible prix.

## PATCH MINT POUR HADES

Un patch MINT, intitulé MINTNPH.ZIP, est dispo pour l'HADES. Ne me demandez pas à quoi il sert, je suis absolument néophyte en ce qui concerne MINT, mais doit sûrement corriger un défaut compatibilité ce qui réjouira plus d'un afficionados de MINT et de l'HADES.




## MAGIC C HADES

Un coup de fil à Fredi ASCHWANDEN nous informe que MAGIC C pour HADES devrait être disponible à l'ATARI MESSE de NEUSS, début Octobre.

ENFIN !!!

## ETHERNET

Dans le même entretien téléphonique avec Fredi, on apprend que Marcus FICHTENBAUER aurait terminé son réseau ETHERNET pour HADES. Celui-ci devrait également dispo à l'ATARI MESSE.

Un beau salon en perspective.

## NOUVELLES VERSIONS DES UTILITAIRES HADES

Une nouvelle version des utilitaires HADES vient de nous arriver. Elle n'est visiblement pas encore dispo sur le site de MEDUSA SYSTEM, mais vous pouvez nous la demander à LA TERRE DU MILIEU.

## FLASHAGE LINOTRONIC SUR HADES

ADEQUATE SYSTEMS nous a annoncé la sortie de SDSI, leur interface de flashage pour LINOTRONIC compatible HADES, pour fin Août. Pour les flasheurs impatients et équipé d'interface en DMA (pour les ceusses qui ont déjà une interface SCSI, le problème), ils nous ont suggéré une méthode qui leur permettra de flasher déjà beaucoup vite s'ils sont possesseurs d'un TT équipé d'une interface et d'un HADES.

Il faut utiliser le pilote d'impression TIF (dispo chez TDM) et "imprimer" un fichier TIF pour SPOOLER LINOTRONIC sur l'HADES. Ce dernier va ripper en deux temps trois mouvements (enfin, selon la taille de votre document) votre CDK. Vous prenez alors le fichier TIF imprimé et le copiez sur votre TT. Utilisez alors le SPOOLER LINOTRONIC (dispo chez TDM) pour envoyer le fichier TIF dans la flasheuse. Cette dernière opération durera de l'ordre de la minute pour un A4, car le TT ne sert alors qu'a envoyer un fichier dans la flasheuse et plus à calculer ce dernier.

## SIMULATION 3D SUR HADES

IL y a peu nous vous signalions que Loïc SEBALD s'était attelé à un jeu 3D façon COMANCHE pour HADES. Nous recevons régulièrement des nouvelles versions et la dernière en date est absolument superbe. Pour l'instant seul la gestion du paysage est active, mais Dieu que c'est beau et fluide. On se ballade au-dessus de HEIGHT FIELDS en temps réel et à une vitesse grand V. Vivement la prochaine version !

## QUI PEUT REPONDRE ?

Un hadésien nous pose la colle suivante :

"Lorsque j'installe XYTASTUR, j'obtiens un plantage au bout de 2s. sur le bureau. Comment faire ?"

**Godefroy de MAUPEOU**

# ce qui a été pillé à l'ATARI

***Nous avons reçu un matin de ce texte assez virulent, mais qui a le mérite de remettre les choses à leur place. C'est pourquoi nous le publions aujourd'hui.***

***Son auteur, qui semble avoir été un proche d'ATARI FRANCE, signe, selon ses dires, sous un nom d'emprunt : Bernard DOLIN. Ne nous ayant bien évidemment pas donné son adresse, nous ne pouvons savoir qui il est, si ce n'est que son courrier est posté de Paris. Il nous a promis d'autres articles si cela nous intéressait. Ne pouvant lui répondre par voie de courrier, nous lui signifions aujourd'hui que, vu son talent de rédacteur et l'intérêt de ses informations, nous sommes impatient de lire et de publier d'autres articles de son crû.***

***Godefroy de MAUPEOU***

***Dans la courte, mais intense, existence de la micro-informatique, les clichés des petits génies ont la vie dure.***

***N'en déplaise à quelques-uns, la réputation de programmeur talentueux affublée à un certain B... G.... ayant inventé le basic ainsi que le meilleur OS du monde n'est qu'une galéjade et une usurpation de compétence, que même un vendeur véreux de cuisines à 30.000 F n'utiliserait pas pour placer ses plaques d'aggloméré.***

Il s'avère en fin de compte que dans le milieu de la haute technologie, plus que dans tout autre actuellement, la récupération et le plagiat font bonne figure. Pire, c'est le plagié qui se fait mettre au banc des accusés.

Cependant, avant d'aller plus loin, je voudrais présenter d'avance mes excuses à certaines catégories professionnelles dont les arnaques légendaires ne sont rien par rapport à un vendeur PC. Mes excuses donc aux garagistes et aux plombiers qui ont su enlever une bonne part des moutons noirs qui sévissaient dans leurs professions.

Le plagié qui nous intéresse ici même est Atari, bien évidemment. L'inventeur du jeu vidéo est (fut) un innovateur dans l'impitoyable marché de la micro-informatique. Innovateur dans le hard, dans le soft, et même dans la communication avec, nous le verrons, une seule idée, mais une idée de génie, qui vous est aujourd'hui très commune. L'idée de cet inventaire à la Prévert est venue à son auteur, non pour pleurer sur le triste sort d'une marque qui ne su pas mettre à profit les avantages indéniables qu'elle avait, mais plutôt pour vous prouver qu'il existe autre chose dans la définition d'un micro-ordinateur qu'une débauche de mips et de termes abscons, et que l'usage que l'on peut faire de l'outil informatique dépasse de loin les reconfigurations du système et les changements de carte-mère.

Dans le hard déjà. Avant de sortir la gamme ST, qui est le fondement même de notre existence, Atari corp proposait la série XL (600 et 800). Ces micro-ordinateurs appartenaient à la famille des 8 bits, et se présentaient comme les grands concurrents des Vic 20 et Commodore 64, eux-mêmes les "ancêtres" de l'Amiga. Le 800 XL connut un très grand succès, en Angleterre par exemple, ou aux USA, et fut distribué plus confidentiellement en France. Il faut savoir qu'à l'époque, suite au rachat d'Atari par les Tramiel, les guerres de succession dans les filiales faisaient rage, et que la filiale française était en pleine restructuration. C'est donc, petit hors-sujet, à ce moment (janvier 84 ou 85, je ne me rappelle plus bien), que l'ancienne équipe de Commodore France devint Atari France, une équipe de commerciaux et de techniciens de talent, qu'on nous enviera de longues années durant, fin de la digression.

Ce 800XL, donc, possédait quelques innovations de derrière les fagots. Outre le fait qu'il possédait 64 Ko de mémoire vive, et 16 Ko de Rom, ce qui impliquait nécessairement des astuces puisqu'un processeur 8 bits ne pouvait gérer plus de 64 Ko au total. Il disposait également d'un test intégré qui permettait de contrôler le bon fonctionnement, entre autres, de la puce sonore (4 voies, mazette) et du clavier. Nous ne pouvons toutefois pas crier au plagiat puisque cette idée lumineuse n'a été reprise par personne. Ce n'est pas le PC qui me contredira, puisque aux dernières nouvelles, celui-ci demande toujours l'appuie de la touche F1 si vous démarrez sans clavier, ou avec un clavier en panne. Une autre innovation de la famille XL fut une grosse prise carrée, sur laquelle on branchait à la suite les uns des autres : le lecteur de cassette, le lecteur de disquette, le crayon optique, la table graphique, l'imprimante ... Si l'on devait trouver un système analogue dans le PC, nous pourrions le comparer à l'USB, grande innovation multimédia de l'année, qui fera ... pareil, lorsque les drivers appropriés seront relâchés par Microsoft, et qui a été "inventé" par le couple Wintel.

Quittons les ancêtres pour parler d'un micro-ordinateur moderne, le ST. J'appelle "micro-ordinateur moderne" tout micro possédant la puissance suffisance pour remplir les besoins d'un "homo informaticus" basique, c'est-à-dire non multimédia. Le ST, donc, a lancé un concept simple mais pervers : de la puissance pour pas cher. A la sortie du 520 ST, le parc informatique était simple : d'un côté vous aviez les 8 bits vieillissants qui étaient les seuls abordables pour des particuliers, et d'un autre, soit les PC XT (en général des 8088 à 4,77 Mhz, 128 ou 256 Ko de mémoire, et MS-DOS 2.11), soit le tout nouveau MAC 128 (68000 à 7,64 Mhz, 128 Ko de mémoire). Le PC était technologiquement hors course, et le Mac coûtait plus de 30.000 FF. À 10.000 FF à sa sortie, le ST (Jackintosh pour les intimes de l'époque) présentait de nombreux avantages, et pas seulement pécuniers, même si on a pu avoir la satisfaction de se dire que l'on pouvait acquérir la machine la plus homogène du moment pour moins de 3000 FF lorsque son prix descendra jusqu'à 2990 FF.

Chaque membre de la famille ST apporta son lot d'innovations, les détailler toutes reviendrait à faire un cours sur l'architecture des micro-ordinateurs. Sachez toutefois que des choix et des innovations technologiques lors de la conception dépendent pour une bonne part le plaisir et la facilité d'utilisation de la machine. De même, ne me faites pas dire que sans Atari, il n'y aurait pas eu de micro-informatique, seulement il y a des "hommes" ou des sociétés qui apportent leurs contributions de manière tellement originale qu'ils influent sur l'évolution du Monde. Le ST est basé sur une architecture plutôt simple. Le microprocesseur, ainsi que tous les circuits périphériques comme la vidéo, accède à une seule et même mémoire vive, à la différence des PC.

Ce partage a beaucoup apporté aux programmeurs : possibilité de scrollings gigantesques sur ST, redéfinitions de modes graphiques supérieurs à ceux d'origine sur Falcon (seulement limités par la bande passante du Bus). Le PC tente actuellement d'évoluer vers une architecture identique. Le 1er essai avec l'UMA fut un échec, pour cause de lenteur insurmontable, le deuxième ne va pas tarder à prendre son envol avec le port AGP. Vous me direz, pourquoi ce principe fonctionne bien sur Atari et pas sur PC ? Par simple question de logique. Le principal ralentisseur sur PC est que vous aurez un Pentium à 150 Mhz qui communiquera sur un bus à 25 Mhz, passera des megaoctets d'informations à la carte graphique tout en communiquant avec des périphériques, par définition, lents comme les modems, port parallèle, souris ...

Lorsque Atari a cherché à développer une machine rapide, en l'occurrence le TT, ils ont cherché les points faibles de leur architecture qui pourraient devenir des goulots d'étranglement, et le principal était bien cet accès mémoire de l'ensemble des périphériques : Les lents, toujours aussi lents, et les plus rapides cherchant toujours plus de rapidité. La réponse fut simple et évidente : "TT-Ram". En effet, puisque le processeur est toujours plus rapide, on va lui réserver de la mémoire spécifique, c'est bien plus efficace que de le faire pour la vidéo (pour la simple et bonne raison qu'un processeur n'a pas besoin de la vidéo pour accéder à ses données, tandis que la vidéo a besoin du processeur pour lui donner ses informations). Résultat, lorsque le TT fonctionne dans sa TT-ram, il exécute les programmes deux à trois fois plus vite. Autre innovation du TT, en passant, celui-ci possède sa ST-RAM (la Ram Non-TT) câblée en 64 bits. La vidéo y accédant, on peut créditer le TT de 1er micro à carte graphique 64 bits.

Mais les ST n'ont pas innové que sur leur architecture de base. Le Mega ST, outre sa capacité mémoire phénoménale de 2 ou 4 MO inédite à l'époque, possédait un joli petit boîtier, dit en "boîte à pizza", qui fit la joie de la série LC des Macintosh d'Apple. Le ST Book préfigure ce que recherchent bien des portatifs d'aujourd'hui : légèreté (1,8 kg), autonomie (près de 10 heures), astuce... (mémoire non volatile, surface de pointage extra-plate, multiples possibilités pour fixer des accessoires sur les côtés...). Le CD-Rom fit sa première apparition sur le ST, avec un lecteur présentant lui aussi ses petites particularités, à savoir que les boutons de contrôle du disque laser pouvaient se désolidariser du lecteur, à la manière d'une face détachable d'autoradio, non pour éviter le vol, mais pour servir de télécommande infrarouge. C'est une astuce qui, si elle apparaissait aujourd'hui sur un PC, serait qualifiée par "SVM" de technologiquement audacieux et génialement multimédia. Que dirait-on donc alors d'un Falcon qui peut, à la fois,se brancher indifféremment sur une TV ou un moniteur Svga (dit "de PC"), possède en standard d'une carte son 16 bits stéréo en entrée ET en sortie, et qui plus est FULL DUPLEX. On ne peut toutefois pas passer sous silence la dernière innovation de notre rapace qui vient d'être "réinventé" : AST, constructeur renommé, est décidé une bonne fois pour toute à en finir avec le capharnaüm d'un PC en le dotant d'un ventilateur à vitesse variable, vous savez, comme celui du Falcon qui varie suivant la chaleur ambiante. Et "Zéro Un Informatique" de s'extasier !

Mais j'allai oublier une invention de génie : La SLM. Vous vous rappelez sans doute tous de la première imprimante laser à moins de 10.000 FF. Plus de trois fois moins cher que ses premières concurrentes ! Le principe en était simple, il suffisait d'enlever tout ce qui était électronique de l'imprimante pour piloter la mécanique par l'intermédiaire de l'ordinateur. Cela évitait les doublons de calcul, les transferts inutiles de mémoire à mémoire... Cette idée qu'on peut réellement qualifier de géniale a été réinventée par Microsoft avec le "standard GDI", qui permet d'imprimer par l'intermédiaire de Windows. A noter que pour s'en sortir, il vous faut au minimum un Pentium 100 lorsqu'un vulgaire ST suffisait (avec toutefois, oh hérésie !, un minimum de 2 mega octets pour imprimer des graphiques).

Il y aurait bien d'autres choses à commenter sans passer pour un vieux radoteur, mais la plus risible peut-être est le plagiat honteux par Apple, puis par Sony, de la seule tentative de communication à laquelle s'essaya Atari Europe. Une mini campagne de pub, parue uniquement dans Start Micro et une fois perdue dans les pages de pub de SVM, laissait apparaître à vos esprits soudain éclairés ce qu'était réellement le multimédia : une main, une oreille, un oeil, une bouche. Tous ensemble reliés par des flèches qui démontraient leur interactivité, et ce slogan magnifique : "Tout ce qui communique, communique". Ces quatre petites icônes furent immédiatement reprises, quasiment à l'identique mais sans le slogan, pour la campagne de pub d'Apple Expo. Elles sont maintenant l'épine dorsale de la communication mondiale de Sony.

Certes, il existe une logique industrielle qui fait que des p'tits nouveaux plus performants et plus dynamiques prennent la place de leurs prédécesseurs. Par exemple, personne ne s'était plaint de l'abandon des CPC 6128 au profit du 520 STF, mis à part les quelques-uns qui estimaient que leur CPC leur rendrait longtemps des bons et loyaux services, et qu'ils n'avaient donc que faire de la nouveauté (sic !). Cependant, les principes élémentaires de politesse voudraient que le mérite des "anciens" soit au moins reconnu, et que l'on ait la décence d'admettre qu'on ne serait pas grand-chose sans eux. En histoire, ce refus du passé et la réécriture des évènements pour un profit quelconque (qu'il soit politique ou économique) s'appelle du Révisionnisme.

**Bernard DOLIN**

# ATARI MESSE

**Ticket
pour l
sal
Deman
la ca**

## 4 & 5 OCTOBRE 1997
## NEUSS
### DÜSSELDORF

**LE RENDEZ VOUS MYTHIQUE ANNUEL DES ATARISTES DU MONDE ENTIER**

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS :
FALKE VERLAG - MOORBLÖCKEN 241479 KIEL - ALLEMAGNE
TEL. 49 04 31 27 36 5 FAX. 49 04 31 27 36 8

# 3ème FORUM DES APPLICATIONS ATARI

unique
es deux
ons
dez-le à
isse !

## 6 & 7 Décembre 1997
## BERCY EXPO – PARIS

plus de cinquante exposants
venus des quatres coins du Monde,
pour vous montrer
tout ce qui existe ou existera
dans l'univers du TOS

pour tous renseignements :
LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES – FRANCE
tél. 04 50 54 49 77 – fax 04 50 54 49 94 – email tdmilieu@icor.fr

# MUSIQUE

spécialiste : François AUBOUX

## THE SOUND PACKAGE

C'est le nom d'un pack de programmes pour réaliser du montage audionumérique très rapidement et à un prix assez hallucinant : 490 F !

Bien sûr, ces quatre programmes ne peuvent remplacer des géants comme STUDIO SON, AUDIOMASTER 2 ou STARTRACK, mais il permettra à tous ceux qui ne veulent ou ne peuvent pas investir dans un des fabuleux programmes de réaliser du mastering sur FALCON.

Quant aux autres, les heureux possesseurs de ces monstres sacrés, ils apprécieront de pouvoir assembler très rapidement un montage musical sans clics audio, ou de convertir en moins d'une seconde un fichier AVR en AIF quelle que soit sa durée.

Idéal pour une utilisation avec CUBASE par exemple

GdM

***Suite à un problème de communication relatif au calendrier, la rubrique musique de cette rentrée ne tient pas ses promesses. Et c'est bien dommage parce que ce n'est pas la matière qui manque. Nous avions projeté un test complet de Digital Home Studio, ce sera pour le prochain numéro, et c'est encore mieux car il n'en sera que plus complet. Ceci dit DHS n'est même pas encore chroniqué que déjà on nous annonce une version Pro, qui lira les MIDI-files, qui lira les vélocités jouées sur un clavier MIDI en mode échantillonneur, qui..***

***L'effervescence n'est pas moins grande du côté de chez Studio Capitale où la version 8 pistes de Studio Son est assurée pour le prochain numéro de ST Mag. Nous vous donnons ici tout de suite un bref aperçu de 2 produits originaux concoctés par Studio Capitale : Praxis et Media Liste.***

***Dans "les Cahier de l'Hadès" Godefroy vous parle de la carte son Hadès qui ne se contente pas d'émuler le Falcon et dont Studio Capitale a choisi d'exploiter tout de suite les capacités étendues.***

# un bref aperçu !

### Media List

Tout le monde n'a peut-être pas besoin tout de suite de Media Liste. Quoique nous verrons que les utilisations les plus diverses peuvent être imaginées à partir de ce produit plein de ressources, Media Liste est en effet conçu pour la gestion à distance d'animations sonores à partir de fichier Direct au Disque (DoD). C'est un marché en expansion et Studio Capitale a judicieusement décidé de s'y attaquer en faisant grâce au Falcon une proposition très compétitive, fiable, et simple.

La phase hard consiste à installer sur les lieux un Falcon en rack avec un disque dur sur lequel on aura enregistré dans une première étape un fond de base de musiques et autres messages sonores (pubs, annonce de l'heure, messages spéciaux..) et un Modem.

Tout peut par la suite être fait à distance grâce au modem. Le 22 kHz, 8 bits mono qui est la norme dans ce cas de figure en divisant par 8 le poids de la minute de stéréo 16 bits 44,1kHz rend aisément envisageable l'update via modem du disque dur, surtout au nouveau prix de Numéris. Un disque dur de 2 gigas permettra dans ce format d'engranger plus de 24 heures de son !

Media List permet de définir un calendrier standard, qui fixera par exemple une grille de base pour les jours de semaines avec un système de priorités pour les types de messages, des possibilités d'aléatoire selon catégories dans les styles de musique définis par l'utilisateur. Toutes les actions peuvent être redéfinies à distance.

Nous reviendrons dans le prochain numéro sur les types de contrôle de la chose, mais ça urge et je voulais dire deux mots de Praxis.

### Praxis

Praxis s'occupe comme Media Liste de gestion à distance de diffusion de musique, mais il est développé autour d'un périphérique musical particulier, le juke-box de CD de chez Denon. Ce lecteur de 200 CD c'est imposé sur le marché de ce type de produit par son prix et ses performances. La qualité de la diffusion ainsi permise destine Media Liste à la gestion de la musique d'une station de radio. Les CD n'ayant pas été normés selon le philosophique conseil de Platon "connais toi-même", et ne disposant que d'une information limitée sur

leur contenu, le plus gros du travail sera de se constituer une base de données aussi intelligente que possible pour répertorier le contenu des CD avalés par le juke-box. Praxis, en exploitant la petite connaissance de lui-même qu'a le CD, permettra de n'avoir à procéder qu'une fois pour toutes à l'identification. Chaque CD possède théoriquement un numéro l'identifiant. Praxis pare de plus à cette lacune éventuelle en l'identifiant également par sa durée, son nombre de morceaux et le temps des 3 premiers titres. Un CD sera donc reconnu lors d'une réinsertion ultérieure. Il ne vaut mieux pas tout mélanger tout le temps car le temps de scan des 2 tiroirs du Denon n'est pas négligeable.

Praxis est donc le logiciel d'exploitation de ces 200 CD (plusieurs lecteurs peuvent être chaînés). Il contient tous les modes d'action souhaitables sur la gestion des play-listes et les informations sur les temps des morceaux, ainsi que l'application d'un aléatoire selon les catégories définies et la gestion de faders d'enchaînement des morceaux.

La gestion du Direct au Disque (DoD) et donc de messages divers vient compléter l'action. Le rapport de diffusion donne toutes les informations nécessaires pour s'acquitter via la SACEM de la dette envers les musiciens. La aussi le modem est la clé des chants.

Plus de détails ultérieurement.

**François AUBOUX**

# index manuels dans CD REC. A.

***La doc de CD RECORDER 2 est très complexe et il est parfois difficile de s'y retrouver voir trouver certaines infos. C'est le cas de placement d'index manuels y compris au milieu d'un morceau. Nous avons d'ailleurs longtemps cru, à cause de cette carence de la doc, que ces placements étaient impossibles. Il n'en est rien comme vous allez pouvoir vous en rendre compte en lisant la suite de cet article.***

## CD RECORDER AUDIO

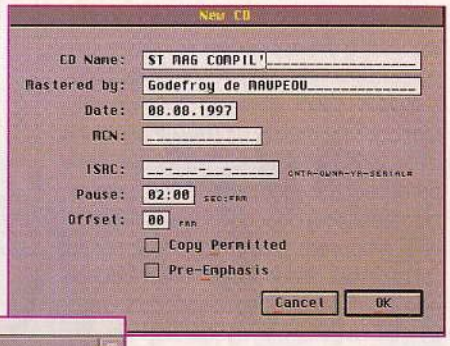
Il faut prendre CD RECORDER AUDIO et commencer son CD dans l'ordre. Je profite ici du fait qu'il n'existe pas de doc de CD RECORDER AUDIO pour récapituler les opérations de montage d'un cd audio avec ce logiciel.

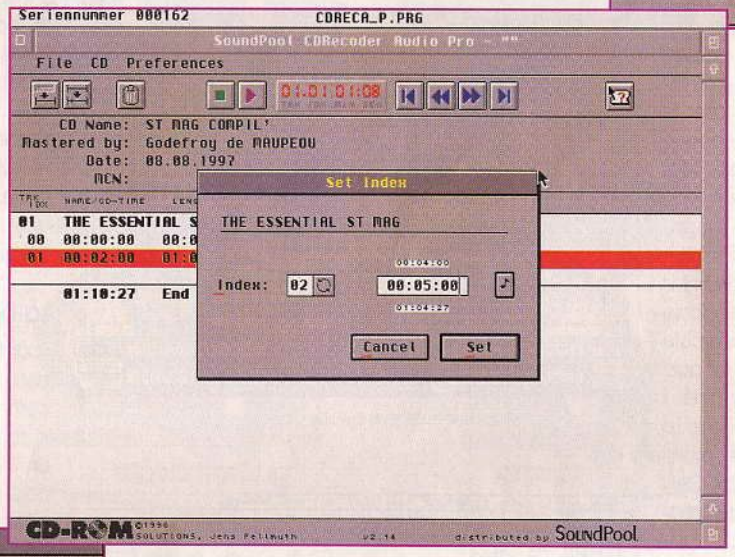
1) allez dans le menu FILE et cliquez sur OPEN.

2) remplissez les champs selon vos directives : titre du cd, auteur, autorisation de copie, taille des blancs, offset...

3) cliquez sur l'icône disquette de gauche et chargez un fichier audio (44.1 kHz stéréos obligatoire).

4) une boite de dialogue s'ouvre, permettant de donner un nom au morceau, de l'écouter en cliquant sur l'icône avec la note de musique et d'attribuer divers paramétrages spécifiques à ce morceau.



5) Le titre s'est affiché dans la cue List

6) double cliquez sur la troisième ligne (celle qui porte l'index n°1)

7) une autre boite de dialogue apparaît qui permet de déterminer un numéro d'index ainsi qu'un placement temporel de celui-ci. Cliquer sur la note de musique lance alors le morceau à partir du nouvel index.

8) cliquez SET et vous passerez à l'index suivant. Si vous ne désirez pas placer d'autres index, cliquez sur CANCEL.

9) votre nouvel index apparaît dans la cue list.

10) pour continuer avec les autres morceaux recommencez au 3). Si un morceau est déjà chargé en mémoire, CD REC AUDIO vous le signalera en vous demandant si c'est normal ou non.

Notez que vous pouvez écouter l'intégralité de votre cd audio avant gravage en cliquant sur les icônes de défilement en haut.

## UNE HISTOIRE DE PLATINE

Vos index manuels sont placés, mais il est fort possible que ceux-ci ne soient pas lisibles sur votre platine laser. En effet, toutes les platines ne lisent pas les index intermédiaires, alors, avant d'accuser une mauvaise manip' ou CD REC AUDIO, faites une vérification chez quelqu'un qui en possède une compatible avec ces indications de démarrage.

**Godefroy de MAUPEOU**

# programmer avec le midi mixer

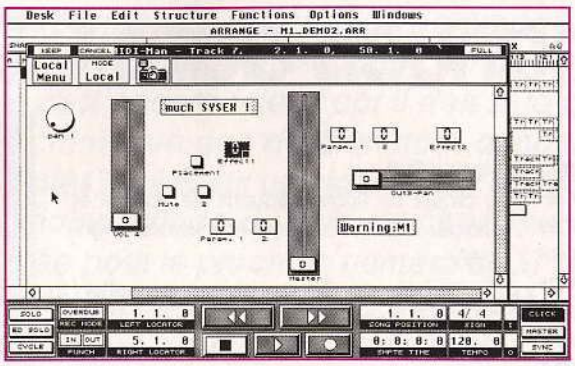
avec la participation de : Keyboards MAGAZINE

***Le mois dernier, nous avons abordé le MIDI Mixer de Cubase. Voyons maintenant comme créer des Mixer Maps.***

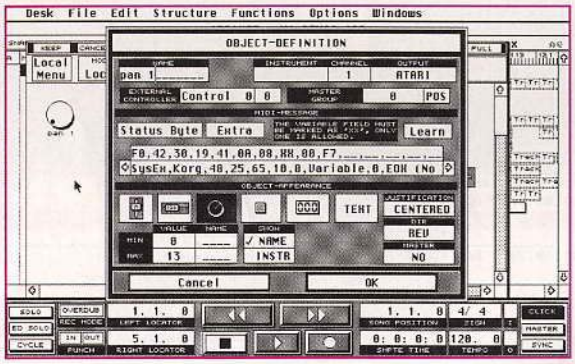
Tout d'abord, pour que les choses soient bien claires, revenons sur le problème des versions de Cubase, car il y a des différences d'utilisation importante si vous utilisez une version au dessous de la 2.01 ou ultérieure. En dessous de la 2.01, vous n'aurez pas accès à la colonne des classes, c'est à dire la colonne "C" située juste après la colonne "M" pour muter les pistes. Il faudra donc utiliser la fonction MIDI Manager du menu Edit (seulement après avoir validé une Part, c'est à dire votre petit bout de séquence, sinon cela ne marchera pas) pour ouvrir une fenêtre qui vous proposera Mixer MIDI, et cliquer sur "Mixer". Vous obtiendrez un Mixer Map qui sera un pupitre de mixage général. Ensuite, vous pourrez avec le menu Open de File, aller chercher un autre Mixer Map préprogrammé, dans notre exemple celui du M1 Korg, pour le remplacer. Il faudra aller le chercher dans MIDI Manager, dossier Mixer Map. Le fichier aura le suffixe *.MIX. Choisissez l'option "Replace" pour remplacer le précédent et obtenir un magnifique Mixer Map de M1. Sur les version ultérieures à la 2.01 inclue, vous découvrirez cette colonne "C", qui est celle de classe de piste permettant de définir qu'une piste sera utilisée pour le MIDI Mixer, et quel Mixer Map sera utilisé pour cette piste. Il faudra juste créer une "Part" spécifique. Le petit icône "fader en haut/en bas" montrera la classe de la piste dans les deux cas. Ceci étant dit, passons aux exercices de création de notre Mixer Map.

## Définir un objet

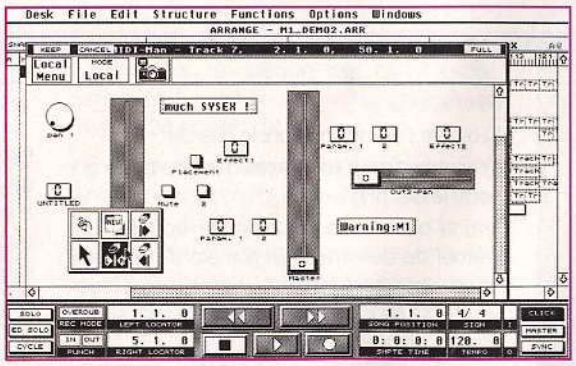
Au sein d'un Mixer Map, il est possible de disposer des objets (potentiomètres, boutons, etc) qui pourront envoyer des informations MIDI au synthé sur différents canaux MIDI et/ou sur différentes sorties MIDI. Ces objets pourront ensuite servir à enregistrer des mouvement, par exemple un mixage. Il faut donc dans un premier temps créer un objet, et dans un second déterminer à quel type de code MIDI il sera assigné. Cette définition se fait dans l'écran "Object Definition" qui va permettre de paramétrer la forme et le contenu, donc la tâche de chaque objet. Cette écran de définition apparaîtra soit en double cliquant sur un objet avec la flèche de sélection, soit, après sélection de l'objet, en utilisant le raccourci clavier "Control-I". Pour créer des objets, vous pouvez utiliser la boîte à outil, qui est un peu plus petite que celle des autres éditeurs. Le principe en est simple, utilisez l'option "New" après avoir faitb apparaître la boite à outil avec le bouton droit de la souris, une croix apparaît. Cliquez la croix à l'endroit ou vous désirez poser un objet avec le bouton souris gauche, et dans la fenêtre "objet appearance" qui s'ouvrira, choisissez parmi les potentiomètres, boutons, compteurs, boutons rotatifs, etc. Sachez qu'il vous sera ensuite possible de déplacer les objets comme dans un simple logiciel graphique, de les redimensionner, etc. Cet éditeur graphique est très performant car il permet d'effectuer une mise en page précise de vos objets, le changement de taille se fait au pixel près et cela permet un travail de précision. Vous pourrez utiliser l'outil flèche et "Shift" plus les quatre touches curseur du clavier pour agrandir ou diminuer la taille d'un objet. Sachez cependant que le potentiomètre rotatif n'a que deux tailles possibles, que vous avez aussi un objet Text (ou cadre) très facile à modifier, que vous pouvez sélectionner/désélectionner plusieurs objets à la fois, etc. De l'écran simple, à la face avant la plus complexe, vous pouvez recréer exactement ainsi la face avant de n'importe quel synthé, expandeur, échantillonneur, clavier.




*Choisissez votre objet*




*Disposez les objets à votre convenance.*




*La boite à outils est redéfinie pour cet écran.*

## La boite à outil

Pour terminer, faisons le tour de la boite à outil. La "main" ou "Play Tool" servira à commander les objets, déplacement de curseur, tourner un potentiomètre, commander un interrupteur. Vous utiliserez la flèche pour sélectionner les objets, les ouvrir, modifier leur taille, les déplacer, etc, et new est l'outil de création. Les trois autres outils, Gomme avant, Gomme arrière, Gomme locator, serviront à effacer les mouvements générés par les objets dans une séquence. nous n'en sommes pas encore là, nous verrons ceci en détail prochainement.

**Alain MANGENOT**

# BIENVENUE AU CLUB !

## Faites des affaires tout en participant activement à la réalisation d'ST MAGAZINE

Pour 150,00 F/an, le CLUB ST vous propose d'acquérir des produits et logiciels pour votre ATARI à prix réduit. Tous les mois vous pourrez commande chacun de ces produits à prix réduit chez l'éditeur. Celui-ci sera valable pour une durée d'un mois à partir de la parution d'ST MAGAZINE et selon le dates indiquées dans cette annonce mensuelle ainsi que sur le 3615 STMAG en rubrique °INF.

Le CLUB ST a pour but permettre la rédaction d'ST MAGAZINE d'acquérir le matériel nécessaire à la réalisation du magazine dans des condition confortables, grâce à l'apport de vos cotisations tout en vous faisant gagner de l'argent sur vos achats.

Comment s'inscrire ?

Découpez ou recopiez le bon ci-dessous et renvoyez le accompagné d'un chèque de 150,00 F à l'ordre de LA TERRE DU MILIEU et à l'adress suivante : LA TERRE DU MILIEU, BP 11, 74310 LES HOUCHES

Je soussigné.....
résidant à .....
désire profiter tous les mois des offres promotionnelle du CLUB ST.
A cet effet je joins un chèque de 150,00 F à l'ordre de
LA TERRE DU MILIEU.
fait à .....
le .....

promotions valables du 26/08/97 au 26/09/97 dans la limite des stocks disponibles

**1, 2, 3, 4** : disponible chez **LA TERRE DU MILIEU** BP 11 74310 LES HOUCHES tél 04 50 54 59 41 (port 45F)

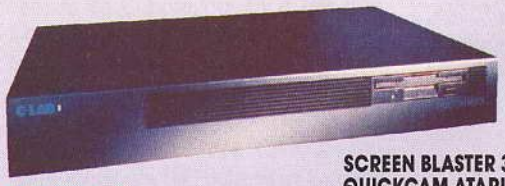
S.A.R.L. au capital de 50 000,00 F, n° RCS Bonneville B400647939, n° SIRET 400 647 939 00026, code APE 722Z
216, rue de l'Essert, 74310 LES HOUCHES, FRANCE / téléphone : (+33) 04 50 54 59 41, télécopie : (+33) 04 50 54 49 94

# LORSQUE VOUS VIENDREZ NOUS RENDRE VISITE
# VOUS PROFITEREZ AINSI DU SUPERBE SITE

## EMMENEZ AUSSI VOTRE ORDINATEUR AVEC VOUS,
## Y INSTALLERA LES EXTENSIONS OU M

ATTENTION TOUT DE MEME, L'ETE LA QUEUE EST FREQUENTE AU MAGASIN DE LA TERRE DU

## VOUS DESIREZ RESTER QUELQUES JOURS SUR PLACE ? DITES-LE NO



### GRAPHISME
RAINBOW II MULTIMEDIA : 590 F
APEX MEDIA : 990 F
NEON 3D : 1990 F
ARABESQUE 2 : 790 F
PIXART 3 : 540 F
OVERLAY 2 : 990 F
D2M : 690 F
D-FORM : 450 F
PHOTOLINE : 1250 F
LE DESSINATEUR : 150 F
PAINT MASTER : 50 F
SPRITE ANIMATOR : 50 F
LE DESSIN TECHNIQUE : 150 F
D GRAPH : 590 F
IMAGE STUDIO : 590 F
IMAGE COPY 4 : 390 F
L'INFOGRAPHE : 490 F
CYBERSTUDIO : 90 F
CYBERPAINT : 90 F
CYBERTEXTURE : 90 F
CYBERCONTROL : 90 F
SPECTRUM 520 : 90 F
UNISPEC : 50 F
PACKS OBJETS 3D2 : 50 F

### VIDEO
EXPOSE : 2690 F
SCREEN BLASTER 3 EXT : 490 F
SCREEN BLASTER 3 INT : 250 F
QUICKCAM ATARI (N&B) : 1599 F

### JEUX
SHEER AGONY : 190 F
SHEER AGONY CD : 190 F
MULTIBRIQUES : 290 F
EPILEPSI : 290 F
SHAPES : 290 F
ROBINSON REQUIEM : 190 F
AAZHOM KRYPT : 190 F
OPERATION SKUUM : 190 F
RADICAL RACE : 190 F
SPACE FIGHTER : 149 F
SUBSTATION : 169 F
OBSESSION : 169 F
STARDUST : 169 F
ROAD RIOT : 169 F
LAMAZAP : 169 F
PINBALL DREAM : 169 F
ISHAR 1 : 169 F
ISHAR 2 : 169 F
ISHAR 3 : 169 F
ISHAR 3 CD : 190 F
POWERMONGER : 169 F
EPIC : 169 F
POPULOUS : 169 F
POPULOUS 2 : 169 F
PLATONIX : 169 F
new ! CROWN OF CREATION 3D : 290 F
new ! IMPULSE : 169 F
et des dizaines d'autres jeux pour ST

### EDUCATIFS
LES ANIMAUX : 290 F
LES DINOSAURES : 290 F
LES BASES DU DESSIN : 175 F
LES BASES DE L'ECRIT : 175 F
LES BASES DU FRANÇAIS : 175 F
LES BASES DE L'ANGLAIS : 175 F
LES BASES DE L'ALLEMAND : 175 F
LES BASES DE L'ESPAGNOL : 175 F

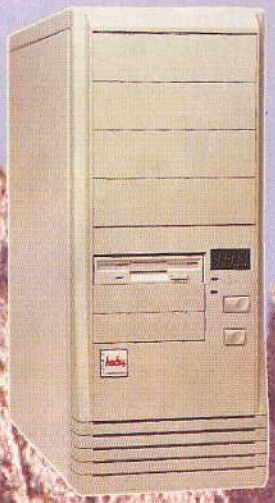
### UTILITAIRES
SPEEDO GDOS 5 : 445 F
EDC : 430 F
CD RECORDER 2 : 1790 F
NVDI 4 : 649 F
MAGIC : 749 F
HDU : 250 F
SEMPRINI : 249 F
HD DRIVER : 200 F
EXTENDOS : 190 F
START IT : 260 F
TURBO ST : 90 F
FLEXIDUMP : 20 F
new ! VIDELITY : 200 F

### PROGRAMMATION
FACE VALUE : 349 F
A DEBOG : 150 F
DEVPACK DSP : 390 F
DEVPACK 3 : 790 F
new ! BASIC OMIKRON 5 : tél.

### BUREAUTIQUE
PAPYRUS GOLD : 1260 F
LE REDACTEUR 1.99 : 90 F
LE REDACTEUR 3.15 : 590 F
LE REDACTEUR 3+ : 1260 F
GRAAL TEXT : 30 F
PUBLISHING PARTNER M. : 150 F
FIRST WORD PLUS : 150 F
TIMEWORKS PUBLISHER : 150 F
CALLIGRAPHER GOLD : 490 F
PRIAM EVOLUTION : 150 F
FONTES SIGNUM : 50 F
INDUCTION : 150 F
BECKER CALC : 90 F

### GESTION ET TABLEURS
EUREKA GRAPHEUR : 80 F
GRAAL CALC & GRAPH : 290 F
GRAAL CALC 3 : 390 F
PACK GESTION : 1350 F
COMPTADOM 5 : 290 F

### CD ROMS
ALPHA : 169 F
GAMMA : 249 F
DELTA : 199 F



OMEGA : 190 F
TRANSMISSION : 99 F
SDK : 329 F
COMP. ATARI MINT : 290 F
LINUX : 349 F
NET BSD : 199 F
ATARI FOREVER 1 : 199 F
ATARI FOREVER 2 : 199 F
X PLORE : 169 F
GAMBLER : 199 F

## BON DE COMMANDE

à découper ou recopier sur papier libre

Je désire recevoir les produits suivants :

| nom | prix unit. | qté | sous total |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

frais de port (40 F ► 4 logiciels – 200 F ► station) :
total :

Je règle par : ☐chèque ☐mandat ☐carte bancaire (VISA, EUROCARD, MASTERCARD)
Nom du porteur : ..... Expire à : .....
N° de carte bancaire : ..... Signature : .....
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

## DEMANDE DE CATALOGUE

Je désire recevoir gratuitement les catalogues suivants :
☐Général ☐Musique ☐Pao ☐Consoles ☐Jeux

Nom ..... Prénom .....
Code postal ..... Ville .....
Pays .....

# N'OUBLIEZ PAS VOS CHAUSSURES DE MARCHE, U PIED DUQUEL NOUS SOMMES INSTALLES.

## ENDANT CE TEMPS EMMANUEL NOTRE TECHNICIEN DIFICATIONS DONT VOUS AVEZ BESOIN.

LLIEU MIEUX VAUT PRENDRE RENDEZ-VOUS POUR TOUTE DEMO OU MODIFICATION DE MATERIEL

## IS, NOUS VOUS TROUVERONS UN LOGEMENT ADAPTE A VOTRE BUDGET

JUST CALL ME INTERNET : 190 F
COMPEDIUM : 190 F
BIRD OF PREY : 190 F
500 MIDIFILES : 290 F
CALAMAXIMUS : 195 F
LIVRE CALAMAXIMUS : 195 F
BACKGROUND : 249 F
INFOPEDIA : 590 F
HEALTH PACK : 348 F
SPACE MISSION : 258 F
WORLD WAR II : 290 F
new ! ATARI GOLD : 300 F
new ! THE ULTIMATIVE CD ROM : 169 F
new ! ARTWORKS : 300 F
CD ENREGISTRABLE : 39.90 F

### MUSIQUE

CUBASE AUDIO : 5990 F
QUINCY : 990 F
AUDIO TRACKER : 1190 F
AUDIO MASTER 2 : 1790 F
DYNAMITE : 1490 F
EQUALIZER : 1490 F
ANALYSER : 1490 F
MIDI SYNC : 725 F
ZERO X : 1090 F
WAVE MASTER : 910 F
STUDIO SON V4 : 2990F
STUDIO SON LIGHT : 890 F
FREESTYLE : 1820 F
BATCHER : 390 F
GUITAR DREAMS : 690 F
DIGITAL TRACKER : 390 F
new ! DIGITAL HOME STUDIO : 800 F
VOXX : 990 F
QUADERNO : 2990 F

BATCHER : 390 F
MT DESIGNER : 75 F
MASTER : 75 F
STE MELODY MAKER : 90 F
DATADAT : 249 F
PSI BACKUP : 460 F
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM 8 OUT PRO : 2990 F
JAM 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM 8 IN 8 OUT : 5680 F
new ! F.A.D. 2IN/2 OUT : 1990 F
new ! F.A.D. 2IN/8OUT : 2690 F
FDI EXT. : 1590 F
FDI INT. 1290 F
PSI : 1690 F
INTERFACE ADAT : 3990 F
MO4 : 970 F
JAM SAMPLE CLOCK : 290 F
DOUBLE FAST CARD : 490 F

### PAO

CALAMUS SL'96 : 2490 F
CALAMUS SL'96L : ? F
update 93/94/95/96 : 1490 F
update 93/94/95/96L : 1100 F
update 1.09 › SL'96 : 2100 F
update 1.09 › SL'96L : 1680 F
module MERGE : 1690 F
module FILTRE : 1290 F
FILTRES SUPPLEMENTAIRES : 630 F
module PAINT : 2530 F
module LIGNE D'AIDE : 630 F
module EDDIE 2 : 1290 F
module FEINDATEN : 2100 F
divers modules 1 : 350 F
divers modules 2 : 350 F
divers modules 3 : 255 F
divers modules 4 : 255 F
module POSITIONNER : 530 F

module ALIGNEMENT : 430 F
module PERSONNALISATION : 530 F
module FRANKLIN : 350 F
module ASSEMBLAGE : 1450 F
module CALYPSO : 4290 F
module CALYPSO LIGHT : 1090 F
mod. MESURE : 320 F
m. SELECTION : 320 F
CODE BARRE : 1450 F
MAKRO MAN. : 255 F
POSTSCRIPT LEVEL 2 : 2530 F
pilote IMPRESSION TIF : 1690 F
spooler INT. LINOTRONIC : 2530 F
pilote SHINKO CHC S-445 : 3390 F
pilote impression VDI 3 : 840 F
pilote import PICT : 210 F
pilote impres. STYLUS PRO XL : 255 F
pilote impr. PRIMERA PRO : 3300 F
pilote WACOM UD : 630 F
pilote WACOM ARTPAD : 630 F
fontes BROOM : 255 F
pack fontes : 350 F
pack courbes gradation : 720 F
TYPE2TYPE : 720 F
TYPE ART 2.0 : 720 F
PHOTOLINE : 1250 F

### HARDWARE

FALCON 4Mo/1Go (recond.) : 6990 F
STE 1Mo (reconditionné) : 990 F
HADES 40 : 9990 F
HADES 60 (16Mo/2.1Go) : 17250 F
FALCON FX : 1690 F
AFTERBURNER : Tél.
CARTE 14 MO POUR FALCON : 1290 F
new ! NEMESIS : 590 F

### GRAVAGE CD

CDD 2600 EXT : 3990 F
PACK GRAVAGE : 5990 F

### PERIPHERIQUES

nous consulter
toner SLM 605 : 250 F
toner SLM 804 : 390 F
Tambour SLM 605 : 990 F

### CONSOLES

JAGUAR + ALIEN : 490 F
LECTEUR CD + 4CD : 1390 F
PRO CONTROLLER : 245 F
CD MEMORY TRACK : 269 F
CATBOX : 590 F
LYNX : 350 F
POWER PACK : 185 F
SAC TRANSPORT : 185 F
SACOCHE : 90 F
COMLYNX : 39 F
BREAKOUT 2000 : 499 F
TOWERS II : 499 F
new ! IRON SOLDIER 2 (CD) : 499 F
new ! WORLD TOUR RACING (CD) : 499 F

- Plus de 500 produits en référence
- Très grand stock sur place
- Démos sur rendez-vous
- Studio d'enregistrement complet en démo
- Des spécialistes pour répondre à vos questions
- Le plus gros magasin ATARI en France
- Très nombreux anciens programmes en neuf
- Tous les jeux JAGUAR en démo
- cartes VISA, MASTERCARD et EUROCARD acceptées
- ...

### Accès :

3/4h de Genève
direct par l'autoroute blanche
direction Chamonix – Tunnel du Mt Blanc
sortie les Houches Les Trabets
100 m à gauche du téléphérique du Prarion

## La Terre du Milieu

tél (04) 50 54 59 41
fax (04) 50 54 49 94
216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES

# graphisme

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

## EB MODEL MAGAZINE

Décidément, EB MODEL est à l'honneur ce mois-ci avec la sortie d'un magazine HTML par Laurent POUILLEZ intégralement dédié au modeleur d'Emmanuel BARANGER. Je n'ai pas encore de coordonnées à indiquer (est-ce un magazine sur le WEB ou "achetable" sur disquette ?), mais dès que j'ai plus d'informations, je vous les communique.

GdM

pratique

# initiation à NEON (1)

***Neon est un logiciel comportant pas mal de possibilité, bien qu'il soit un peu "jeune" et apparemment peu enclin à évoluer sur ATARI. C'est pourquoi il faut se contenter de ce qu'il y a et vous allez voir qu'en surpassant un peu ce que nous dit la documentation, on arrive parfois à des résultats surprenants.***

### La face cachée de Neon

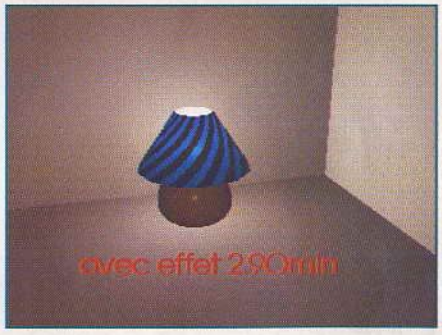
La fonction que nous allons utiliser au mieux de sa forme, c'est la possibilité dans l'éditeur de matière, de définir le paramètre "front/back" qui désigne si la texture définie sera visible sur la face avant d'un polygone pour "front", sur la face arrière pour "back", ou sur les deux faces pour "front" et "back". Ainsi, si un polygone n'a que le paramètre "front", sa face arrière sera complètement invisible et tous les polygones situés derrière celle-ci seront calculés normalement, et par contre la face avant, elle, sera bel et bien visible et texturée. Et bien il n'y parait peut-être pas, mais cette fonction permet de réaliser des surfaces translucides. J'entends par là qu'on peut faire en sorte qu'une surface soit éclairée par une lumière située derrière elle.

### Et la lumière fuit !

Plus haut je disais, que tous les polygones situés derrière la face invisible d'un autre polygone, étaient calculés normalement. En fait cela n'est pas vrai dans un cas : si ces polygones ont des propriétés de réflexion (mirror dans l'éditeur de matière).

Je m'explique; si la face arrière est invisible, la face avant ne l'est pas, et peut très bien être reflétée par les polygones devant elle. Pour pouvoir comprendre j'ai fait un petit schéma représentant ce qui se passe, par exemple pour les faces interne et externe d'un abat-jour. Ici on dira que la face interne a une texture blanche avec des paramètres "diffuse" et "specular" au moins (pour les autres paramètres c'est à vous de voir, mais mieux vaut ne mettre ni réflexion, ni transparence), il faut noter que le "specular permet de faire un point lumineux plus intense qui pourra être assimilé à la source de lumière. La face externe aura, elle, la texture que vous voulez, à laquelle vous ajouterez de la réflexion (mirror). Il faudra régler le paramètre "filt" qui est juste au-dessus de "mirror", il permet, quand il est au-dessus de zéro, de refléter le blanc de la face interne en le filtrant par la couleur de la texture.

Nos deux faces sont désormais texturées, il faut maintenant les disposer et définir leurs paramètres "front/back". Imaginons qu'on les situe par rapport à la caméra (voir figure). D'abord vient la face interne, mais son paramètre "front/Back" doit être défini de telle sorte que cette face soit invisible (quand vous créez votre objet, fabriquez d'abord la face interne, et vérifiez, avec la vue 3D (n'oubliez pas hidden Line dans les paramètres de vue), que celle-ci soit bien visible uniquement de l'intérieur par exemple pour un abat-jour). Après vient la face arrière celle-ci ne doit être visible que du côté où se trouve la face interne (ainsi elle pourra refléter cette dernière). Je vous conseille de fabriquer la face externe à partir d'une copie de la face interne (faites un mcopy pour que les deux faces soient exactement superposées), que vous transformez pour la positionner au bon endroit (par exemple vous pouvez faire un scaling qui réduit très légèrement la copie pour faire la face externe d'un abat-jour) et finalement vous devrez attribuer le paramètre "front/Back"



inverse à celui de la face interne. Toujours est-il que les deux faces doivent être le plus rapprochées possible, mais par ailleurs ne doivent jamais se croiser, car si la face externe se trouvait devant la face interne elle ne la refléterait plus, et pire elle refléterait l'extérieur (c'est d'ailleurs pour ça qu'il vaut mieux ne pas mettre de transparence sur la face interne).

En gros pour les surfaces planes ou presque, une translation suffit (avec les paramètres du mcopy); pour les sphères, cylindres, cônes, cubes, etc., il faudra au moins un scaling (sur trois ou deux axes); et pour les autres formes plus complexes, il faut essayer de faire de son mieux (par exemple essayer de séparer l'objet en différente partie scalable). Ces deux faces doivent être sauvées dans le même fichier *.BDY qui pourra ensuite être utilisé normalement dans une scène. Si vous voulez l'effet au rendu activez le bouton "mirror" du menu de rendu.

## Les ombres et les couleurs

Si vous voulez faire de l'ombre avec la texture de la face externe, dans un fichier séparé reprenez la face interne que vous agrandirez (ou déplacerez à l'inverse de la face externe par rapport à la face interne) et à laquelle vous attribuez la texture de la face externe (sans pour autant changer son paramètre "front/back" qui reste comme celui de la face interne). Vous devrez changer la texture en enlevant tous les paramètres d'éclairage (ambient, diffuse, spec, mirror), et en ajoutant de la transparence (transp 100 %, filt 100 %, idx 1.00). Ce deuxième objet devra être exactement superposé au premier, et avoir le paramètre "give shadow", vous pourrez ensuite faire un rendu avec les paramètres "mirror" et "shadow" activés (transp n'est pas nécessaire).

## A la nouvelle pleine lune !

Et bien voici la fin de cet article de pratique sur NeoN. J'espère qu'il aura été assez clair, et utile. Il me reste à vous dire au revoir, avant de retourner dans les méandres de rayons lumineux de mon esprit tortueux. La prochaine fois on poussera la translucidité un peu plus loin, pour faire des effets optiques. Par ailleurs je lance un appel aux programmeurs, car je cherche un programme qui soit capable, à partir d'une série d'image en niveau de gris (256 couleurs), de générer un fichier MAP en 3 dimensions, pour élargir les possibilités de création de texture dans NeoN.

Par avance Merci !

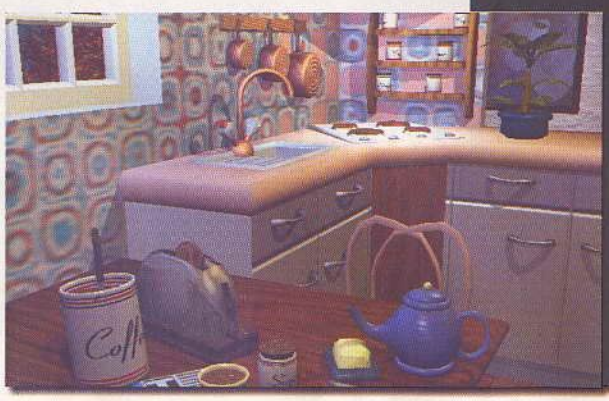
**Nox FERATU**

# l'image du mois

Nox FERATU, l'auteur de l'article ci-dessus, a réalisé cette pochette de cd pour l'epicd 97 (cd rom des élèves de première année de l'EPITA, une école d'informatique) à l'aide de NEON.

Le mois prochain il vous expliquera une méthode toute particulière pour repousser encore les limites de ce super logiciel 3D qu'est NEON.

En attendant, voici une autre de ces images intitulées CUISINE.



# l'autre image du mois

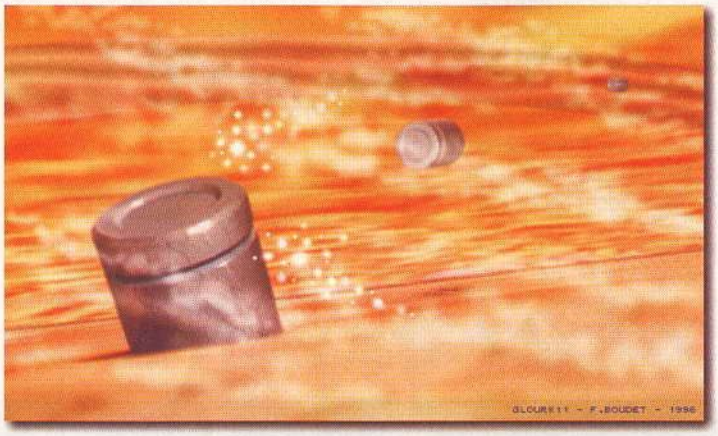
Frédéric BOUDET est un architecte atariste qui possède un atout indéniable : un talent monstrueux au niveau graphique. Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que nous parlons de ses oeuvres dans ST MAGAZINE. Sa dernière livraison nous laisse pantois. Songez que ce film d'animation dont vous pouvez voir quelques images a été réalisé avec ZZ VOLUME, EB MODEL et INSHAPE 2 sur un simple TT. Les images ont été retouchées avec STUDIO EFFECT 32 et D2M2.

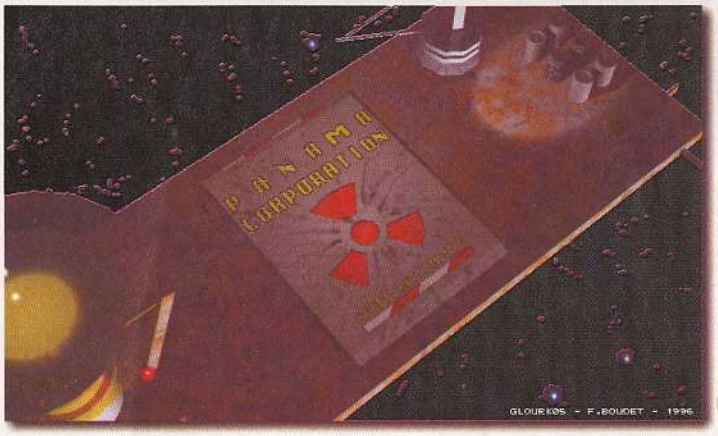
Le "story board" indique 592 images. Sachant qu'INSHAPE 2 fait du raytracing et non du phong comme NEON, on imagine le temps de calcul insensé qu'a dû demander cette séquence animée.

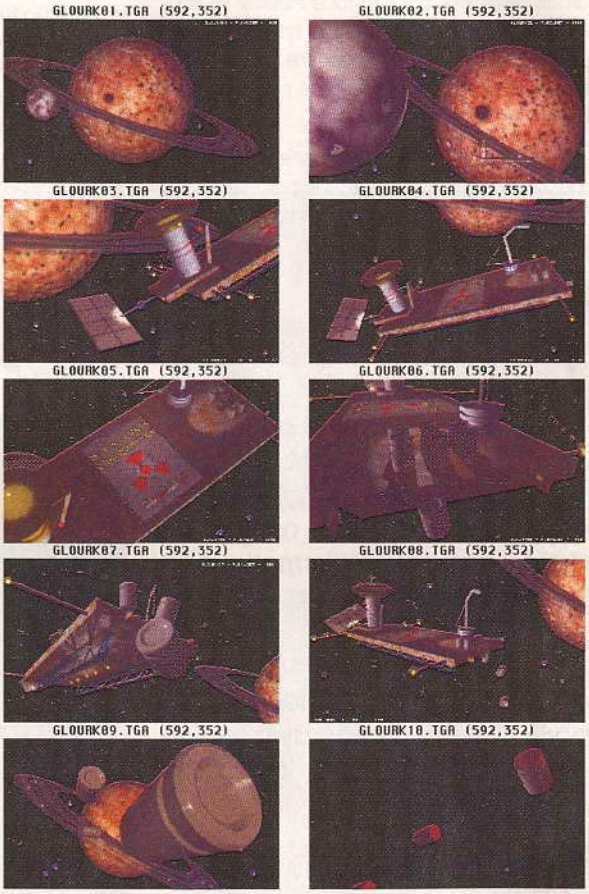
Heureusement pour lui, Frédéric BOUDET est en train d'acquérir un HADES 60 ce qui devrait lui permettre de calculer beaucoup plus rapidement ses prochaines images et animations.

En tout cas, chapeau !

GdM




## GLOURK

*En l'an 2000, les services municipaux ne sont pas cons !*

*Ils vont de l'autre côté pour larguer les poubelles, tranquillos par-dessus bord.*

*Et à votre avis il y a quoi dans cette poubelle ?*

*Pardi ! rien que des papiers Mac Do. Ben voyons ! Et ça marche avec quoi un caddie spatial géostationnaire ?*

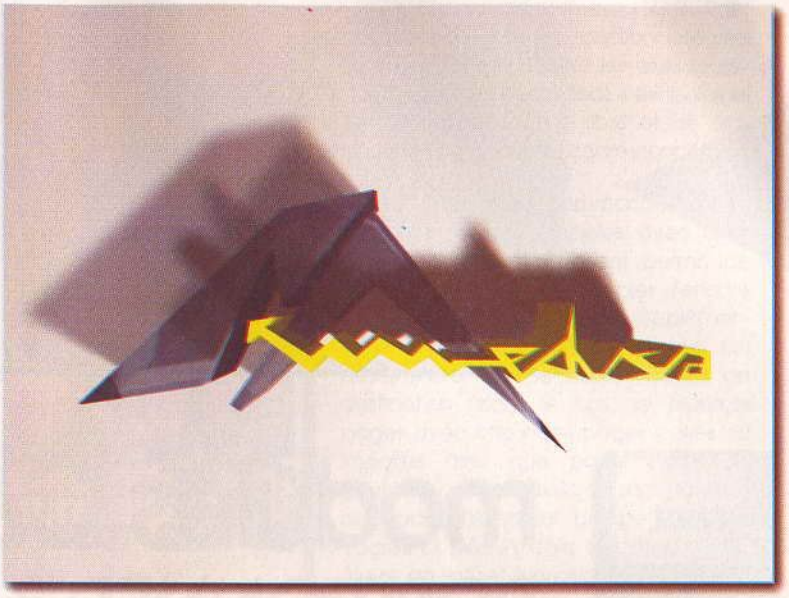
*Bref ! Tout ça finira bien ne pas retomber sur la gueule de quelqu'un un de ces jours...*

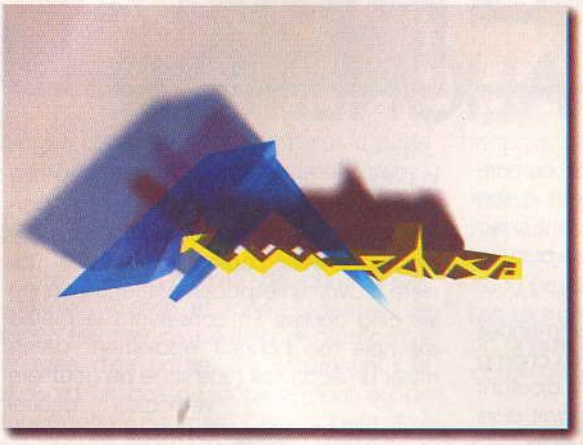
## ET DE TROIS

Jérome HUBERT travaille avec POV 3 et nous a envoyé ces deux versions du logo de MEDUSA SYSTEM. En fait, il les a réalisées en vue d'une intégration au boot ou en fond de bureau pour l'HADES. C'est sur ce deuxième point que l'on pourra les utiliser car le boot se fait en monochrome.

En tous cas, tous nos remerciements ces créations qui, au vu de leurs qualités, méritent un passage en rubrique "l'image du mois".

GdM





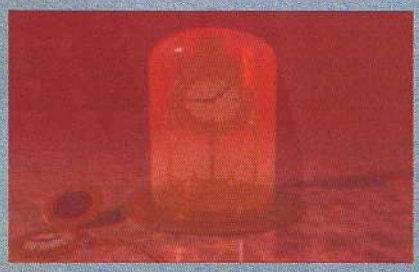
**Vous travaillez avec POV ou autre sur votre ATARI ?**

*Envoyez-nous vos images. Nous les publierons si elles valent le coup.*
*Vous pouvez nous joindre les scripts, nous les mettrons alors sur la disquette.*

# du côté d'EB MODEL

EB MODEL est LE modeleur 3D pour POV sur ATARI, mais il pourrait très bien concourir dans la cour des modeleurs pour POV toutes machines, tant son exhaustivité est importante. Et puis EB MODEL a été le premier modeleur à intégrer les nouvelles fonctions de POV 3.

Toutes ces images ont été réalisées avec ce dernier qui, rappellons le, ne coûte que 150 F ce qui est carrément plus que donné. Tout amateur de 3D sur ATARI devrait le posséder.



EB MODEL 3 est disponible chez son auteur :
Emmanuel BARANGER
12, rue de la Tuilerie
86270
DANGE St ROMAIN

# P.A.O.

spécialiste : Patrick BONNET

## du AO pour CALAMUS

Un nouveau pilote d'impression pour les imprimantes HP DESIGNJET et ENCAD NOVAJET vient de sortir chez DMC. Il permet l'impression en 150, 300, 300, 360, 600 et 720 dpi sur des papier A2 jusqu'à A0. Plus d'infos prochainement.

GdM

# modules CALAMUS SL POSITIONNER & ALIGNEMENT

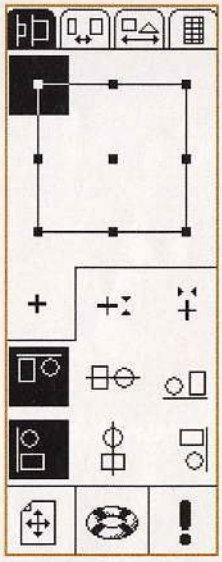
***La qualité d'un logiciel de PAO est souvent jugée par rapport à la précision dont il est pourvu. De ce point de vue Calamus est l'un des mieux lotis. Cependant, la facilité de mise en oeuvre, l'exploitation aisée de cette précision est déterminante. Rien ne sert d'imprimer au dixième, centième, millième de mm si les possibilités de placement s'avèrent difficiles ou complexes. Calamus, déjà bien armé en ce domaine, voit apparaître deux modules grâce auxquels la précision d'une mise en pages complexe deviendra "chirurgicale". Voyons de quoi il s'agit.***

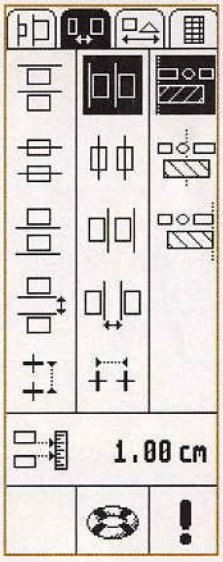
## Alignement

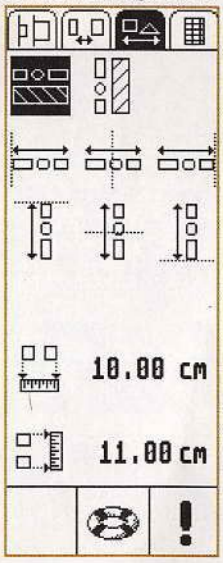
Le module Toolbox proposait (propose encore) en son temps des facilités en ce domaine. Le module Alignement va quant à lui beaucoup plus loin.

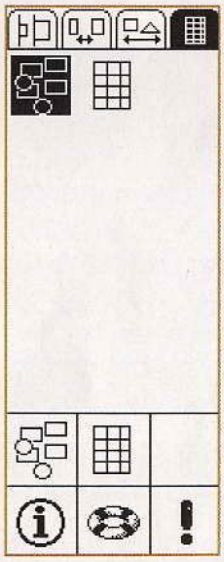
Son premier champ de commandes s'occupe de l'alignement de cadres proprement dit. On y déterminera le point de référence de l'alignement (un des coins du cadre ou son point central ou encore un point de référence externe). Ensuite il s'agira de choisir le type d'alignement : bord supérieur ou inférieur, bord droit ou gauche, centre selon l'axe vertical ou horizontal. A noter que contrairement à son prédécesseur (Toolbox) l'alignement avec des cadres groupés ne provoque aucune erreur (bug corrigé dans TOOLBOX +).

Le deuxième champ de commandes reprend en partie les possibilités du champ de commandes précédent en y ajoutant des possibilités de répartition. Il s'agit alors de déterminer non seulement le type d'alignement, mais également le type de répartition avec écart fixe ou régulier entre les différents cadres, ceci selon les différents bords ou centres desdits cadres. Deux exemples afin d'en mieux appréhender les possibilités : considérons une mise en pages avec un premier cadre en haut de la page, un autre au bas et 3 cadres entre les deux. Ce champ de commandes permettra de répartir les trois cadres sans déplacer les deux cadres extrêmes de manière à avoir un espacement régulier entre les cinq cadres. En conservant le même exemple, on pourrait également déterminer un écart fixe (une sorte de gouttière verticale) auquel cas tous les cadres seraient déplacés sauf le premier de manière à les positionner afin d'obtenir l'écart fixe paramétré.



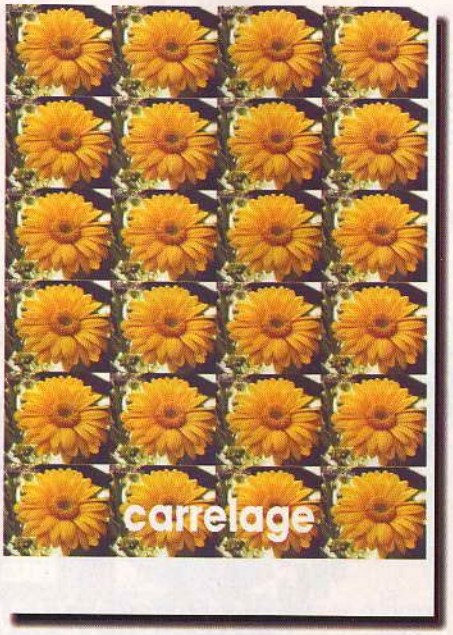


Le troisième champ de commandes se préoccupe toujours de répartition et d'alignement mais selon un principe différent du précédent. En effet, on y indique un offset x et un offset y qui représentent alors une sorte de cadre fictif dans les limites duquel se feront la répartition et l'alignement.

Le dernier champ de commandes offre deux fonctions : partage aléatoire de cadres sur la page dont je ne dirai pas grand-chose puisque la stabilité du module a semblé faiblir à cet instant lors de mes tests et une fonction "carrelage" qui permet comme son nom l'indique de co-




pier un cadre en le "pavant" sur la page avec fréquence et écart paramétrables.

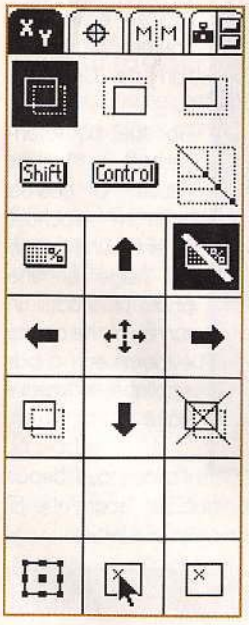
## Positionner

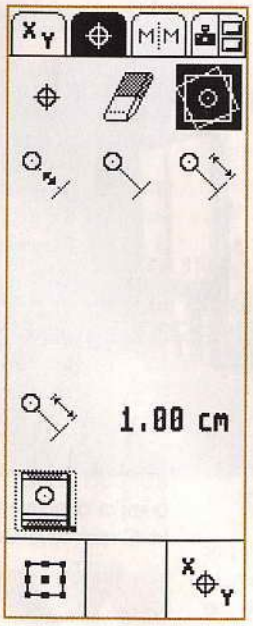
Le premier champ de commandes s'intitule "Position et taille". Il permet de façon très fine de positionner ou modifier la taille d'un cadre. On paramètre tout d'abord un pas de déplacement ou de modification de taille. Celui-ci peut être fixe, correspondre à la largeur du cadre, à celui de la grille, à la largeur de la page et à la ligne d'aide suivante (pour tous ces paramètres on indique au besoin une sous-division sous forme d'un rapport 1/x). Le pas et sa référence peuvent être différents pour les axes X et Y. Lorsque ces paramètres sont indiqués, à l'aide de quatre flèches on déplace une sorte de cadre virtuel correspondant au cadre traité dont les bords sont prolongés jusqu'aux bords de la page. Une fois celui-ci positionné où l'on souhaite, on valide (ou éventuellement on annule) le déplacement ou la modification de taille.

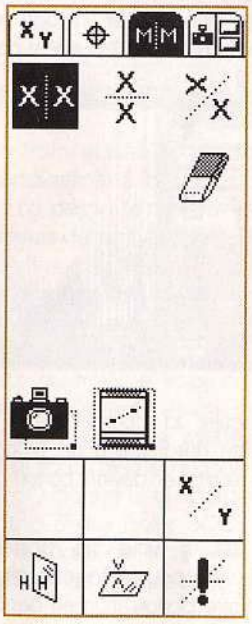
Le deuxième champ de commandes se charge de la rotation. Plus complet que la même fonction intégrée de Calamus, il offre la possibilité de choisir un point de rotation libre (ou le centre du cadre) ainsi qu'un offset variable, fixe ou selon le cadre. Bref de quoi tourner jusqu'au vertige...

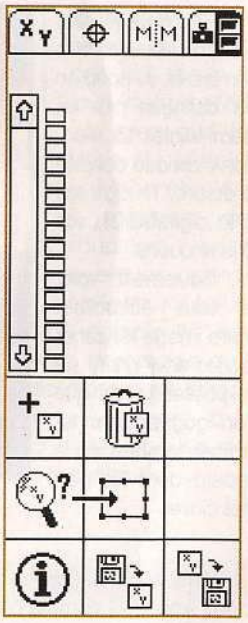
Le champ de commandes suivant complète lui aussi la fonction intégrée de miroir. En effet, outre les axes classiques horizontal ou vertical, il est possible de déterminer un axe libre et de procéder à une copie du cadre concerné.

Le champ de commande suivant traite des copies multiples avec bonheur. S'il est classiquement permis de choisir le nombre de copies (encore heureux), les paramètres supplémentaires sont pour le moins originaux. On déterminera ainsi la ou les pages de destination (dans le cas de plusieurs pages avec choix des pages paires ou impaires ainsi que page droite ou gauche), la copie avec ou sans contenu du cadre, l'éventuel groupement des cadres copiés. A cela s'ajoutera le réglage de l'offset (variation de la position en x et/ou y ou variation de la taille également en x et/ou y) et si cela ne suffisait pas un réglage de la rotation. Pour couronner le tout, on finira par valider au besoin un "reset" de ces variations après le nombre de pages qu'on indiquera. Imaginons par exemple qu'on souhaite un logo en haut et à gauche de chaque page de la publication qu'on souhaite réaliser. Pour des raisons esthétiques, on voudrait que ce logo, sans changer de place, subisse une rotation de 30° de plus que la page précédente. On voit de suite combien cette opération devient aisée avec les fonctions de copie de ce nouveau module. Dans le même genre d'idée, ce logo aurait pu voir sa taille varier et/ou bien évidemment sa position changer.





Le dernier champ de commandes nous propose des "constructeurs". Cette appellation curieuse offre un fonctionnement selon un mode direct ou un mode de "macros". Ce dernier mode est de loin le plus intéressant car la macro créée reprend tout ou partie de toutes les caractéristiques positionnelles, du mode d'écriture (transparent, couvrant, inversé) ainsi que du type de cadre. Une fois la macro créée et nommée (éventuellement sauvée), il suffit de se positionner à la page voulue et de cliquer sur la macro pour qu'un cadre reprenant toutes les caractéristiques enregistrées dans la macro soit créé. Très pratique pour des mises en page complexes reprenant souvent les mêmes éléments. Petit regret toutefois : l'idée m'est bien évidemment de suite venue de grouper tous les cadres d'une page afin de reproduire ce cadre groupe sur d'autres pages. Hélas, si l'appel de la macro crée effectivement un cadre groupe, le fait de le dégrouper... fait disparaître tous les cadres !

Dommage.

## Modules ?

Si selon le Grand Robert, un module peut se définir comme un "Groupe de travail intégré à un réseau" ou un "objet technique destiné à s'intégrer dans un fonctionnement", l'idée d'intégration domine.

Et c'est bien ce que font ces deux nouveaux modules. La richesse des possibilités offertes (et parfois une certaine complexité) devrait bousculer nos habitudes de travail. C'est du moins souhaitable car il serait dommage de continuer selon nos modes de fonctionnements antérieurs (avec ce que cela implique d'astuces personnelles mises au point pour pallier l'absence de certaines fonctions) lorsque tant de possibilités offertes ont pour but de faciliter encore le travail de mise en page. Que demander de mieux ?

**Patrick BONNET**

**ALIGNEMENT**
module pour CALAMUS SL
tout modèles d'ATARI
prix : 430 F
édité par INVERS
importé en France par :
LA TERRE DU MILIEU

**POSITIONNER**
module pour CALAMUS SL
tout modèle d'ATARI
prix : 547 F
édité par INVERS
importé en France par :
LA TERRE DU MILIEU

pratique

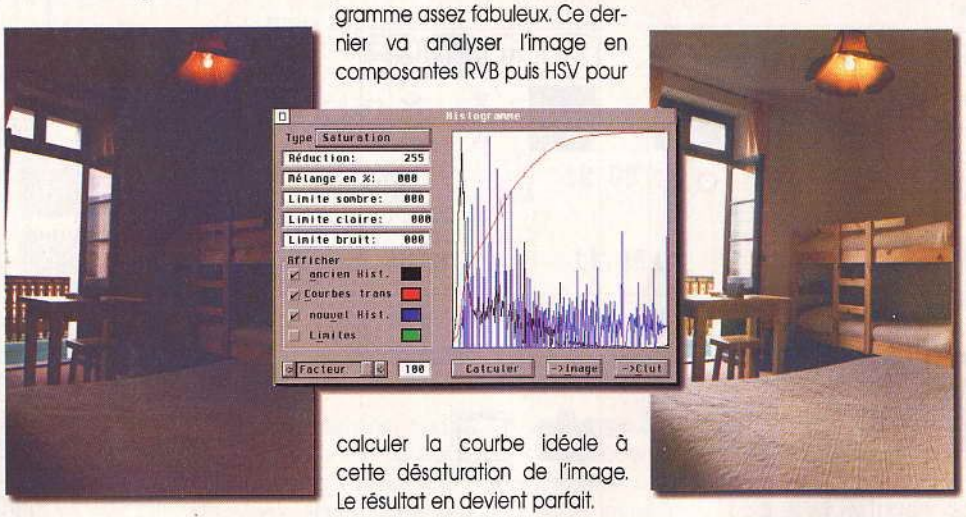
# les trucs de TDM : désaturer une image

***Lorsque vous "scannez" une image, il est très fréquent qu'il existe un manque de détail entre l'original et le résultat digitalisé.***

En fait ce résultat est bien souvent trop sombre et du coup on ne distingue plus les demi-teintes. La réaction classique consiste à éclaircir l'image soit à la digitalisation, soit à la retouche.

Seulement voilà, si vous éclaircissez votre image les zones claires deviennent surexposées et ce que l'on gagne dans les parties sombres, on le reperd dans les parties claires.

Pour remédier à cela il existe une technique assez simple qui consiste à redessiner la courbe de gradation sans toucher à ses extrêmes. Toutes les images nécessitent une courbe différente et pour cela PHOTOLINE possède un histogramme assez fabuleux. Ce dernier va analyser l'image en composantes RVB puis HSV pour calculer la courbe idéale à cette désaturation de l'image. Le résultat en devient parfait.




Ceci dit, si vous ne possédez pas PHOTOLINE, vous pouvez toujours grandement améliorer votre digitalisation en dessinant une courbe apdu type de celle de l'histogramme sur la capture d'écran (la rouge). Il se peut que sur votre logiciel de retouche, il faille inverser la courbe comme sur l'ancien éditeur de courbes de gradation de CALAMUS SL.

Procédez par tâtonnement, pour trouver la courbe optimum sachant qu'entre une image de neige et une photo prise dans un tunnel, on ne pourra évidemment pas appliquer le même traçé.

J'avoue que depuis que j'ai découvert ce "truc", les "scans" de ST MAG sont devenus beaucoup plus lisibles.

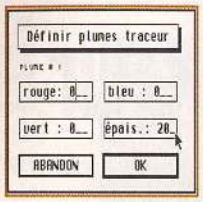
**Godefroy de MAUPEOU**

pratique

# import de dessin technique dans CALAMUS SL

***La PAO peut-être utilisée dans tous les domaines et dans différents buts. Le plus courant est certainement celui de l'édition de journaux et par conséquent, l'import de textes ou d'images vectorielles et bitmap dans un logiciel comme Calamus nous est familier.***

***Cependant la PAO peut aussi servir à établir des rapports, des mémoires, des cours ou autres. Dans ces cas, l'importation de dessins techniques (vectoriels), architecturaux, électroniques peut s'avérer indispensable avec toutes les exigences que cela comporte : respect de l'échelle, types de traits, épaisseurs de trait...***




## Sous quelle condition

Avec Calamus, cela est possible à condition que votre logiciel de dessin puisse exporter un fichier en mode HPGL. Le logiciel :"Le dessin technique" dont je me sers pour effectuer mes travaux le permet.

Le format HPGL, outre le fait de respecter les types de traits et tout le reste, permet un affichage très rapide même pour des dessins très complexes.

Il a donc tous les avantages que n'a pas le bon vieux format GEM (vectoriel lui aussi).

## Dans le "Dessin technique"

Vous venez enfin de terminer votre dernière conception et il ne vous reste plus qu'à introduire vos dessins dans votre dossier. Cette fois vous ne ferez point de collage ni imprimerez deux fois sur la même feuille avec deux logiciels différents, mais suivrez cet exemple.

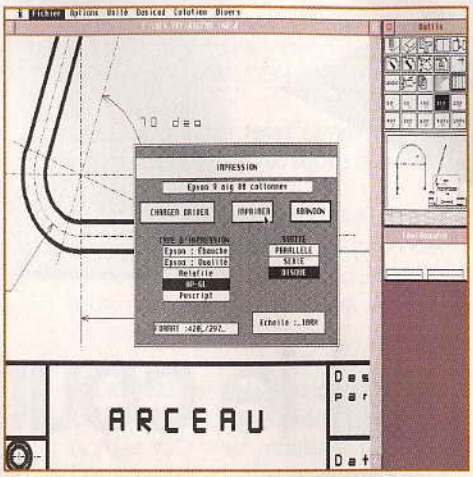
Pour créer le fichier HPGL qui vous permettra d'importer votre dessin dans Calamus, il suffit d'imprimer un fichier sur disque en précisant les indications de la figure ci-dessus sans oublier le format de la page.

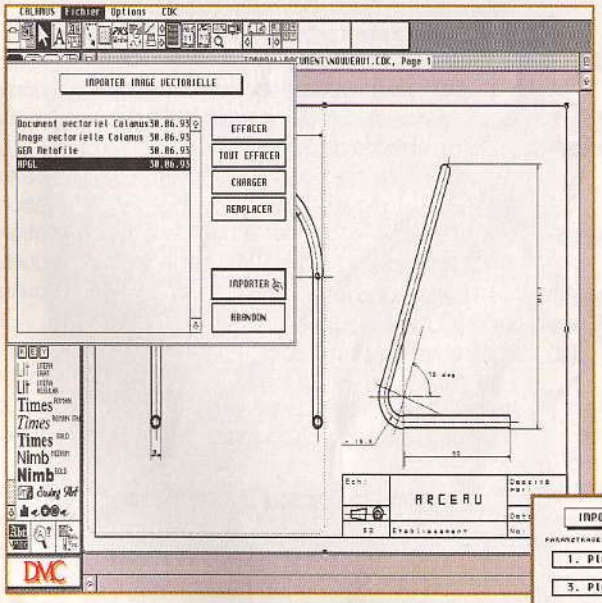
Cliquez sur "imprimer" et au bout de quelques secondes, votre disque contiendra un fichier avec l'extension IMP que je vous conseille de renommer en HPG.

## Dans "Calamus"

Après la création d'une nouvelle page correspondant au format souhaité, tracez un cadre pour image vectorielle puis allez dans "Importer" du menu fichier. Si le module d'importation HPGL est absent, il vous suffit de le charger puis de cliquer sur "Importer". N'oubliez pas que si vous n'avez pas renommé votre fichier, il porte l'extension IMP et il est donc nécessaire de sélectionner *.* pour le trouver à l'endroit où il a été sauvé.

L'étape suivante consiste à paramétrer les plumes qui correspondent aux différents traits utilisés dans votre dessin. C'est certainement la seule opération délicate. Le dessin technique comporte six épaisseurs de trait différentes, qui correspondent respectivement de la plus fine à la plus large et de la plume 1 à la plume 6. Vous devrez entrer un chiffre dont la valeur est proportionnelle à l'épaisseur du trait. Je vous conseille de procéder à différents essais car je n'ai pas encore élucidé le mystère de ce chiffre. J'ai tout de même constaté que le chiffre 50 donne une épaisseur de 0.7 mm sur ma Stylus color 500. En appliquant une règle de trois, vous arriverez certainement à l'épaisseur de trait désiré.

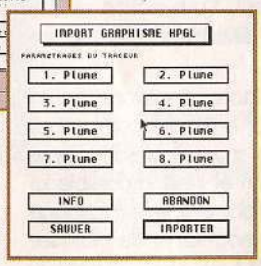



Vous pourrez également choisir la couleur de vos traits selon les composantes RVB ; zéro partout correspond au noir. N'oubliez pas de sauver, afin de les conserver, les paramètres que vous avez choisis. Je vous suggère de ne pas utiliser le module "Editeur vectoriel" de Calamus car il plante lorsqu'il a trop de vecteur à gérer et modifie les épaisseurs de trait (du moins dans ma version).

## Conclusion

Peu nombreux sont les logiciels de PAO qui permettent cela et, par chance, nous en avons un alors profitons en. En ce qui concerne le "Dessin Technique", dommage qu'il n'ait pas été remis à jour depuis 1991 car bien que la base du logiciel soit bien étudiée, il manque de souplesse pour quelques opérations spécifiques. Il convient toutefois pour des travaux d'une complexité appréciable. Pour Calamus, dommage qu'il n'y ait pas plus d'indications pour le paramétrage des plumes. A présent, plus rien ne vous empêche de produire de superbes travaux très techniques.




Patrick PARENT

# PRATIQUE

spécialiste :Godefroy de MAUPEOU

## posez vos questions

Pour poser vos questions, il y a trois moyens de procéder :

1) 3615 STMAG dans la rubrique "Question à la Rédaction"

2) par e-mail à l'adresse tdmilieu@icor.fr

3) par courrier à LA TERRE DU MILIEU - BP11 74310 LES HOUCHES

pratique

# le courrier du coeur

*Qu'appelez-vous "déplacement de fichiers" ?*

Un déplacement de fichier est le fait de prendre un fichier d'un endroit pour le mettre dans un autre, en le retirant donc du premier endroit, contrairement à la copie qui ne touchera pas au premier chemin une fois le deuxième existant.

Pour réaliser cette opération (TOS > 2.06), il faut appuyer sur la touche ALTERNATE pendant la copie de fichier.

*Peut-on remplacer les lecteurs de disquettes ATARI par des lecteurs PC ?*

Oui et non ! "Oui" dans l'absolu, car ce sont les mêmes et "non" car cela ne marchera pas directement. L'affectation maître esclave est inversée selon que l'on soit sur ATARI ou sur PC.

Il faut donc déplacer un cavalier ou un pont de soudure pour le rendre compatible. Evidemment, chaque marque a son propre système d'identification et il est impossible ici de dire les modifications à faire sur chaque lecteur, tant il y a de modèles et de marques différentes.

Ces lecteurs sont en vente modifiés chez tout revendeur ATARI.

*Le temps de chargement des programmes est deux fois plus long depuis que j'ai remplacé ma carte 4 Mo par une carte 16 Mo sur mon FALCON ainsi que le temps d'affichage de la barre de test.*

Pour la barre de test, c'est tout à fait normal, car tester 14 Mo est forcément plus long que tester 4 Mo.

Pour le chargement des programmes, c'est déjà plus étonnant. A priori, je pencherais pour une barrette mémoire 14 Mo très lente, à moins que la carte soit mal conçue. Si quelqu'un a une autre explication, qu'il n'hésite pas à nous la communiquer.

*A quoi sert PATCH PARX copié automatiquement dans les dossiers AUTO à l'installation de D2M ?*

Il y a en fait deux patchs fournis avec D2M. Le premier sert à corriger le bug de la fonction SWRITE et le second celui du TRUE COLOR. Vous pouvez d'ailleurs voir un point rouge en haut à droite de l'écran qui indique la correction du deuxième bug.

*Avec certains jeux (SHEER AGONY) et certaines applications (M-PLAYER enregistré), le son n'est pas disponible à moins de rajouter F-PATCH dans le dossier AUTO. Pourquoi ?*

Jusqu'au TOS 4.04, le système d'exploitation du FALCON est bugué ce qui se traduit par une indisponibilité du son dans certains programmes.

Pour y remédier F-PATCH a été créé. Il faut donc le mettre systématiquement en AUTO pour les FALCON possédant un TOS < 4.04.

*Comment se procurer la dernière version de MULTITOS ?*

La dernière version de MULTITOS s'appelle N-AES et est une version commerciale que l'on a jamais eue en France. Ce qui est bien dommage, car ce que j'en ai vu était très prometteur.

A l'heure actuelle PARX essaye de réaliser cette importation chez nous, mais les éditeurs étranger ont parfois une attitude tellement étrange vis-à-vis de l'exportation de leurs produits, qu'il faut s'attendre à ce que cela ne puisse se faire.

La liste des produits toujours attendus et pour lequel un importateur français s'est démené pour l'importer chez nous sans succès est longue. TWILLIGHT, TEXEL en sont des illustrations parfaites.

*Qui détient les droits des brevets d'ATARI ? A quelle adresse dois-je faire une demande de licence chez ATARI ? A qui dois-je demander l'autorisation pour créer une société reprenant le nom et le logo ATARI en France ? Que sont devenus les développeurs de la JAGUAR ? Que deviennent les projets pour ATARI corp au sein de JTS ? Un repreneur d'ATARI pour redévelopper des applications multimédias, voire des nouvelles machines est-il possible ? Les TRAMIEL vendraient-ils la corp contre quelques dollars ?*

Oups ! Voici un paquet de questions auxquelles on peut répondre assez simplement.

Les TRAMIEL ont fusionné ATARI avec JTS. Avec leur politique de "lâchage" du marché

et des développeurs de ces dernières années, ATARI n'a plus aucune crédibilité dans le monde de la micro ou de la console. C'est-à-dire que, si aujourd'hui ils comptaient se réattaquer au marché (ce qui impossible vu que le personnel de la corp se imite à trois actifs), ils n'auraient absolument personne pour développer sur leurs futures machines tant les fidèles comme les moins fidèles ont été dégouttés par leur manque d'étique. De fait je crois que personne de sensé ne voudrait racheter la corp pour reprendre son activité là où elle s'est arrêtée. C'est une question de bon sens.

Maintenant au stade passionnel, beaucoup de gens se démènent pour continuer ce marché. Les seuls à avoir réussi à produire de nouvelles machines, sont GE-SOFT (aujourd'hui disparue) avec l'EAGLE et Fredi ASCHWANDEN avec les MEDUSA et HADES (toujours dispos et en pleine évolution).

Ceci dit pas mal d'autres projets de clonage sont en cours par CENTEK, FALKE ou d'autres que je n'ai pas le droit de citer tant les projets ne sont qu'au stade d'embryon. Le plus avancé (le MILAN 2 000 de FALKE) en est au stade de fabrication des prototypes (six exemplaires). Sachant le temps que demande le passage du proto au produit "vendable", et le nombre de projets avortés après même la réalisation du prototype, il vaut mieux être très prudents quant aux hypothétiques dates et conditions de sorties.

Ceci dit, il est tout à fait possible d'acheter une licence du TOS. Aux dernières nouvelles, elle coûterait dans les 3 000 F ce qui est plutôt donné.

Pour la JAG, la quasi-totalité des développeurs sont partis ailleurs, hormis quelques ataristes en âmes que TELEGAME s'occupe de produire.

Quant à la vente de la corp, nul doute que les TRAMIEL seraient ravis de la vendre, à condition d'en tirer un bon prix ce qui exclue les quelques dollars envisagés.

*Peut-on connecter un lecteur de cd rom sur un 1 040 STE ?*

Oui, mais il faut alors :

1 câble ACSI/SCSI de type LINK'97 ou équivalent

1 lecteur de cd rom SCSI

1 pilote de type METADOS (freeware) ou EXTENDOS (commercial)

Avec tout cela réuni, à vous les joies du cd rom sur STE.

*Pourquoi les lecteurs de cd rom coûtent-ils si cher sur ATARI ?*

La raison est dans la réponse précédente. Il faut des lecteurs SCSI au lieu des IDE plus courant sur PC et beaucoup moins chers.

Inversement le SCSI a des qualités indéniables comme la fiabilité, la possibilité de n'être pas limité à deux périphériques, le transfert SCSI audio...

*Peut-on trouver des disques durs externes en bon état de petite capacité ?*

Oui, mais d'occasion car avec l'avènement du D2D, on ne fabrique plus rien en dessous de 1 Go, ce qui est certes un peu beaucoup pour un STE destiné au traitement de texte ou à la comptabilité.

*Les cartouches MEGAFILE se connectent-elles sur le port cartouche ?*

Absolument pas. Elles se connectent sur un lecteur de cartouche MEGAFILE ou de type SYQUEST, car ces cartouches en sont ni plus ni moins que des cartouches SYQUEST 44 Mo ou 88 Mo (tout comme les lecteurs MEGAFILE).

*Idem pour les lecteurs HD externe.*

Non plus. Le lecteur externe se branche sur le port lecteur externe. On pourra mettre un HD en externe sur les machines reconnaissant ce type de lecteurs comme les TT équipés de TOS 3.06 ou les MEGA STE avec un TOS 2.06, mais pas les FALCON ni les HADES.

*Pourquoi y a-t-il de telles différences de prix entre les revendeurs ATARI sur les barrettes SIMM 512 Ko ?*

C'est la loi de la concurrence. Plus un produit est rare, plus il échappe à la notion de concurrence et plus chaque revendeur peut facilement appliquer son tarif. A vous de trouver le meilleur choix.

*BACKWARD permet-il une compatibilité à 100 % des jeux ST sur FALCON ?*

Non ! Le 100 % est impossible. On trouvera toujours un jeu récalcitrant. Ceci dit une très grande partie des jeux tourne sur FALCON grâce à ce génial utilitaire.

*Existe t-il un utilitaire de type BACKWARD pour faire tourner les jeux STF sur STE ?*

C'est possible, mais je ne le connais pas. Si quelqu'un en sait plus, qu'il n'hésite pas à nous le signaler.

*Allez-vous faire une formule d'abonnement ST MAG + ST CD ?*

C'était en projet, mais au vu de la très faible demande des ST CD, celui-ci est abandonné : à peine plus de 200, là où il en faudrait plus de 1 000.

Il est donc fort probable que ce premier numéro de ST CD soit en fait le dernier.

*ISHAR 3 est-il sorti sur STE ?*

Oui !

*Le magazine résistera-t-il jusqu'à l'an 2 000 ?*

Qui peut le dire ? Tout ce que je sais, c'est que La Terre du Milieu ne l'a pas racheté pour l'arrêter. Maintenant personne ne peut lire l'avenir et il est tout aussi probable que ST MAG s'arrête dans 2 ans comme dans 20 ou plus ?

De toute façon, une formule sur abonnement uniquement lui permettrait de tenir de longues années au cas où les ventes en kiosques s'avéreraient insuffisantes pour garantir sa rentabilité.

Godefroy de MAUPEOU

## MEA CULPA

Quelques erreurs ou imprécisions se sont retrouvées dans mes réponses du mois dernier.

### PORT PARRALLE

Le port de l'ATARI est en fait bidirectionnel et ce bien avant que le PC. Seulement, il lui manque deux instructions qui font qu'il ne peut être utilisé en tant que tel par des scanners ou lecteur ZIP. Le résultat est le même mais rendons à César ce qui est à César : l'ATARI a été bidirectionnel bien avant le PC !

### COMPILER POUR UNE AUTRE MACHINE

Il est impossible de recompiler un programme en assembleur de l'ATARI vers le PC, l'assembleur 68000 n'ayant rien à voir avec l'INTEL.

Il est possible de sortir un source en assembleur d'un programme compilé en GFA oub en C pour le retravailler mais bonjour la galère. Sans aucun commentaire, cela tient de la haute voltige.

Merci aux nombreuses personnes qui m'ont envoyé ces précisions par courrier, minitel (ODISSEY) ou e-mail (tdmilieu@icor.fr).

Encore une fois, n'hésitez pas à le faire, je suis loin de tout connaître sur nos fabuleuses machines

# LES AVEZ VOUS TOUS ?

## DTP GRAPHIKEN VOL.1

190 F
Un cd rom de cliparts avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
760 logos utilitaires divers (discipline JO, flèches...) - 300 cadres - 100 ornements de restauration - 176 graphiques pour traceur à découpe - 72 thème de la neige - 92 ornements - 182 thème de la nourriture - 69 thème royauté et noblesse - 182 ornements stylés fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

## DTP GRAPHIKEN VOL.2

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
27 thème automobile - 41 type Epinal - 52 coupons - 150 thème nourriture type crayonné - 50 cadres - 130 cadre et fond thème graphique - 109 divers - 48 ornements - 50 fonds et ornements - 52 cadres et ornements.

## DTP GRAPHIKEN VOL.3

190 F
Un cd rom de clipart avec manuel (formats EPS, CVG, PCX, IMG et TIF).
thème bâtiment - bureau - nourriture - cadres - fontes stylisées - divers - fêtes - maison - mariage - anniversaire - initiales - carnaval - peinture - hommes - menus - mode - musique - nature - ornements - crayonnés - jouets - sport - symbole - technique - animaux - vacances - outillage

## INITIALE VOL.1

190 F
Un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
40 typos différentes

## INITIALE VOL.2

190 F
un cd rom de lettrines à placer en début de texte par exemple. Avec manuel reprenant tous les fichiers.
28 typos différentes - 115 monogrammes 120 graphiques divers.

NOUVEAU !!!

## DTP GRAPHIKEN VOL.4

190 F
Une série de cliparts (EPS, CVG, PCX, IMG et TIF)
reprise d'élément des trois précédents : 27 automobiles - 41 divers - 10 lettrines - fruits - 100 cadres - 56 symboles - 130 divers - 72 neige - 200 cadres - 109 divers. (sans livret)

## ARTWORKS

300 F
Un cd rom didactique pour apprendre à maquetter sous CALAMUS SL. 200 documents maquettés avec leur explicatif, 300 fontes, 30 images de fond... Livret disponible pour 100 F.
Cd et livret en allemand.

## CALAMAXIMUS

195 F
Un CD ROM entièrement dédié à Calamus SL ! 20 utilitaires pour Calamus, 50 documents types (>cal 94), 2700 Clip Art IMG, 270 graphiques CVG, plusieurs démos de softs PAO commerciaux, 2700 fontes CFN. Livret des fontes pour 195 F sup. Si vous utilisez Calamus SL, c'est obligatoire !

## OMEGA

190 F
Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimûo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation...

## DELTA

199 F
Contient Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation...

## ALPHA

169 F
On ne présente plus l'Alpha, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor :

## LINUX 68 K V2

349 F
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour.

## THE COM. ATARI MINT

290 F
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XAes... Le paradis des amateurs de multitâche sur nos machine.

## NET BSD

199 F
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès.

## TRANSMISSION

190 F
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de Ila Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations...

## ATARI FOREVER VOL.1

199 F
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43).

## ATARI FOREVER VOL.2

199 F
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de clipartss & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe.

## A.C.M. SPACE MISSION

258 F

Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale. Interface multimédia (film, texte, audio, image...)

## A.C.M. WORLD WAR II

290 F

Tout sur la deuxième guerre mondiale. Interface multimédia (film, texte, audio , images, ...) et texte en anglais.

## A.C.M. TIME ALMANACH

L'almanach du TIME tout en, anglais, mais avec une interface multimédia (son, image, texte, films...). un must pour connaitre ce qui se passe dans le monde sous le regard des américains.

## A.C.M. HEALTH

348 F

La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais. Interface multimédia (texte, image, son, film...)

## A.C.M. INFOPEDIA 2.0

590 F

Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Du ST à l'HADES, accédez au multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). CD ROM en anglais

## BACKGROUND PHOTOS 1

249 F

Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit en deux versions : 640*480 et 1536*1024. Avec catalogue des photos.

## BACKGROUND PHOTOS 2

290 F

Ce cd est centré sur les paysages. Le catalogue est en html et le cd contient CAB pour le lire ainsi que PICCOLO pour visualiser les images. Comme le n°1, les images sont de grande qualité et spécialement traitées pour l'impression.

## ATARI PD KONZENTRAT

290 F

La compilation de toutes les disquettes de dp de la fimre allemande EU SOFT. Il y en a un paquet et cela devrait faire des heureux parmis les possesseurs de ST auxquels il se destine particulièrement. Il y a aussi un dossier FALCON.

## CLASSIC

190 F

Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques.

## BIRD OF PREY

190 F

Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable.

## ATARI COMPENDIUM

190 F

Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO.

## JUST CALL ME INTERNET

190 F

Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau.

## ATARI GOLD

300 F

Un cd exeptionnel contenant 20 logiciels commerciaux : SCRIPT 4, PAPYRUS 3, E-COPY, MIDNIGHT, TOPICS, LIT.VERWALTUNG, TECHNOBOX DRAFTER, RAYSTART 2, FRACTAL IV, PIXART 3...

## ULTIMATIVE CDROM

169 F

Plus de 500 mo de fichiers : jeux FALCON, icones couleur, fontes, pilotes d'impression, CPX, POV, logiciels pour PORTFOLIO...

## SDK

329 F

Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk, Gnu C++, Sobozon...

## GAMBLER

199 F

400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!!

## XPLORE

169 F

350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP.

## WOW !

169 F

100 DP, 500 fontes TRUE TYPE pour SPEEDO GDOS et NVDI, 30 Mo de fontes SIGNUM, 8000 cliparts...

## THE VERY BEST OF AI

169 F

Toutes les disquettes du magazine allemand ATARI INSIDE, 60 Mo de logiciels pour INTERNET, des versions complètes, des programmes pour PORTFOLIO, le PROTOS 95 sous forme de fichier HTML, 600 fontes CALAMUS, 250 jeux...

## NCS COLLECTION

99 F pièce

Une collection de 11 cd rom thématiques. RAYTRACE (POV, 150 GIF pour POV, démos de NEON...), DTP POWER PACK (8000 cliparts, 500 fontes CALAMUS, utilitaires...), GRAFIC POWER PACK (STUDIO CONVERT version complète, programmes de dessins...), MIDI WORKSTATION (player MIDI, convertisseur d'échantillons, sons, midifiles, fichiers MOD...), DFU ONLINE (programmes de communication), BUSINESS PACK (programme de gestion financière), TEXT POWER PACK (SCRIPT CLASSIC version complète, éditeurs de texte...), FALCON DEMO SCENE (plus de 70 démos pour FALCON), STE DEMO SCENE (les meilleures démos ST), COLOUR GAMES (démos et versions complètes de jeux couleur), MONO GAMES (le plein de jeux monochrome)

**LE CAS ECHEANT, ILS SONT DISPOS CHEZ VOTRE REVENDEUR**

La Terre du Milieu

secteur distribution

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES – tél 04 50 54 59 41

# DEMOS

spécialiste : Frédéric THIRARD

# la rentrée des démos

***Comme prévu ce mois-ci, la fin de la série "montage d'une démo" avec l'interview du groupe The Misfits.***

***Et puis aussi le test des démos de la Siliconvention (mis à part la Sonolumineszenz testée la dernière fois), un petit mot sur la system party...***

La "créature" de la Sini Con Carne

## L'INTERVEW DU MOIS

Débutons par l'interview du groupe "The Misfits" réalisée dans le cadre de la série "le montage d'une démo".

Merci au groupe de m'avoir consacré un temps précieux.

*Présentez-vous tous rapidement : nom, âge, où habitez-vous, que faites vous dans la vie etc...*

Trevisan François (Jok), 26 ans, maîtrise d'informatique à Poitiers, joueur de Magicc

Thilly Vincent (Arzodus), 25 ans, sous les drapeaux (libérable :-) !!!), joueur de Magic

Dogimont Frédéric (Axys), 23 ans, joueur de Magic & de Mario 64

Le dragon lightsourcé : impressionnant !

*Comment décide-t-on de faire une démo, comment le démarrage se fait-il ?*
*De qui vient l'idée en général ?*

Après l'acquisition de nos Falcons, chacun a fait quelques effets pour tester la machine, puis lors d'une TMF pizza-party Jok a parié une pizza qu'on arrivera à sortir une démo pour la place to be 3.. Pari gagné puisque la Gloop est sortie pour la place to be 4... (ndlr : bon pour un de plus ou de moins... et puis en plus elle est très réussie !).

Le tunnel de la démo IT de Shadows.

*Quel est le rôle de chacun, ses différentes compétences ?*

Jok code sur Stf, Arzodus et Axys codent sur Falcon.

*Quels outils utilisez-vous ?*

Pour la programmation 68OxO on utilise tous Devpac + MonSt, pour le Dsp l'assembleur Motorola + DSP Debug :(, Apex pour les graphs de test, l'indispensable calculatrice Tandy 1O-D.C.C.EC-4O32, le crayon papier Mentor HB/n°2 de Conté, l'Amiga 12OO + la Nexus 7 d'Andromeda pour l'inspiration.

*Comment devient-on respectivement coder, graphiste//zikos ? Par hasard, par formation ? en fonction de ses talents ?*

Jok s'est mis à coder par hasard puis par formation. Arzodus, qui à l'époque avait un A2OOO pour les jeux, a rencontré Jok en Fac. Ce dernier lui ayant fait découvrir le monde de la démo, arzodus a décidé de se mettre à coder. Par la suite il choisit de faire ses études dans l'informatique.

Quant à moi (Axys), il y a une dizaine d'années j'ai eu un Exeltel. Comme il existait très peu de programmes sur cette machine, je me suis mis à en écrire quelques-uns en Basic. Plus tard sur Amstrad CPC 6128 j'ai dé-

couvert l'assembleur et les démos. Puis j'ai continué sur STe et Falcon.

*Qui est le leader du groupe ? En général il me semble que c'est un des coders, est-ce toujours le cas ?*

TMF n'a pas de leader, quand quelqu'un a une idée, il en parle au reste du groupe. En fait, les décisions sont prises d'un commun accord..

*Qui s'occupe du design dans The Misfits ?*

Etant donnée que TMF ne compte ni leader, ni graphiste, ni zikos, on fait ce qu'on peut pour éviter les couleurs de codeurs (RGB). On s'inspire des démos Amiga pour ce qui est fonds d'écrans, couleurs, etc.

*Comment procédez-vous pour monter la démo (les différentes étapes) ? Travaillez-vous ensemble ou plutôt à distance ? (dans ce cas par quel moyen de communication) qui est dépendant du travail de qui ? (coder qui attend le soundtrack, graphiste qui attend une demande de graphe particulier etc...) ? Quelles sont les contraintes en général ? (temps, taille, rapidité, compatibilité entre machines etc...) ?*

Pour nous, on regroupe tous les effets qui nous paraissent convenables, on essaie de les organiser pour que les transitions soient le plus fluides possibles.

*Quel est votre but en fin de compte lorsque vous faites une démo ?*

Généralement on fait une démo pour se faire plaisir et essayer de faire passer un agréable moment à ceux qui vont la regarder. On espère aussi que ca donnera envie à d'autre de coder une démo..

*Comment la diffusez-vous ? Une bonne diffusion est-elle importante ?*

Pour diffuser la gloop, on a laissé un message sur RTEL. A la suite de ça, les personnes qui l'ont récupérée l'ont mise sur Internet. La diffusion s'est faite toute seule.

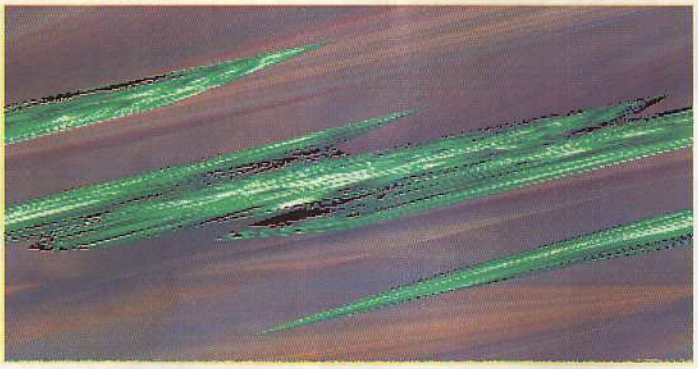
*Cela vous rapporte-t-il quelque chose ? (argent, contacts pro ou non etc...)*

Rien. Mais le but d'une démo n'est pas de gagner de l'argent. L'intérêt principal est de nous permettre de progresser en programmation. Ca peut éventuellement rapporter une pizza :)

Ce qui est aussi important, c'est l'ambiance qui se crée autour des démos, les rubriques sur minitel, les coding-partys (avec son concours zarb (lancer de disquettes, de CD), le voyage annuel de Cals'n au pays des poissons rouges, le débarquement des Aliens de Roswell, ses sandwichs jambon rillettes, etc...).

Dans IGNIS de Pandemonia, l'heure n'est pas aux bisounours...

Voilà, un grand merci à TMF (The MisFits) pour cette interview... et au moment où vous lirez ces lignes je les aurai probablement vus à la P2B5.



Le vase en 3D mappée, joli non ?

## SILICONVENTION SUITE ET FIN

Poursuivons avec le test des dernières démos de la Siliconvention.

Vous devriez trouver dans ces pages un tableau récapitulant les résultats. Notez que la démo de Therapy ne semble pas encore disponible, et elle ne figure donc pas dans les tests. De plus vous avez le droit à quelques images de la Siliconvention...

Commençons tout de suite par la démo arrivée deuxième : IT de Shadows (le fameux groupe polonais).

La démo commence par d'étranges stries en noir et blanc, un problème de résolution ? Non, c'est volontaire.
Voilà d'ailleurs qu'arrive la page de titre, avec un superbe halo lumineux. Et on commence très fort : un visage de dragon apparaît, fort bien dessiné... qui d'un coup se transforme en bumpmap lightsourcé d'une beauté incroyable, du jamais vu (enfin si, vous avez la capture d'écran...) !
Précisons que la musique est de la techno trance pur jus !
On poursuit avec un tore en 3D particulièrement laid, mais qui se fait racheter par un objet ressemblant à un long tube doré, de forme complexe... très réussie.

Très réussi aussi le vase en texture verte, dont l'animation est fluide.

Vient ensuite un effet très bizarre, une sorte de diable en 3D, qui bouge et zoom à l'écran (au début on a du mal à discerner ce que c'est).

Vient ensuite le traditionnel tunnel, animé et très réussi, suivi par un autre, qui lui n'a rien d'original.
La démo se termine sur une texture verte diffuse et light sourcée, l'effet est original, mais il semble peu cohérent par rapport au reste de la démo.
La IT de Shadows est donc une très bonne démo, de nouvelles prouesses techniques ont été réalisées... et ça mérite le coup d'oeil.

La démo suivante est la Sili Con Carne (ça commence bien...) du groupe Escape.
Si la démo commence par un générique assez banal, la musique est du genre trance, presque ambient.

Le premier effet est un multi dots (vu et archi revu...), et c'est le deuxième effet qui attire l'attention : une sorte de figure en fire qui se déplace avec une grande fluidité. Elle se déforme de manière à peine perceptible, on croirait

presque une entité vivante (hum... c'est vrai que ça fait un peu "X-Files").

Suivent des rasters très colorés, et même si l'effet n'a rien de nouveau, c'est agréable à regarder.

Un petit objet en vector balls très rapide fait ensuite son apparition, mais il n'a rien d'intéressant.

Le reste de la démo se compose d'effets de halos lumineux, un peu de 3D fil de fer, fractales, et à noter la réapparition de notre figure en fire, pixélisée et déformée...

La fin de la démo est assez rigolote : on voit les coordonnées des auteurs apparaître dans une fenêtre du fameux Calamus.

Cette démo est de bonne qualité dans l'ensemble, même si elle aurait mérité un eu plus d'effets, mais cette espèce de flamme animée vaut à elle seule de s'intéresser à la démo.

Finissons par la démo arrivée dernière : IGNIS de Pandemonium (encore un groupe polonais).

Cette démo à l'ambiance satanique est suivie par un module soundtrack très sympa.

Après le petit texte de présentation, on commence par le logo du groupe, en flammes évidemment.

Puis apparaît une image "squelettique" déformée par une sphère transparente, le tout est très réussi.

La suite est composée de 3D faces pleines, sans grand intérêt. Viennent ensuite les greetings en fire, particulièrement beaux et surtout en synchro avec la musique !

Viennent ensuite des objets en rubber lines, très beaux.

Notre squelette revient alors, en noir et blanc... avec des objets 3D transparents qui viennent le déformer et le colorer. L'effet n'est pas très impressionnant, mais il est original et agréable à l'oeil.

Cette démo, dans laquelle on ne compte plus les croix renversées, est très sympa, et puis le thème a l'avantage d'être original. Bien que dernière, cette démo est très bonne.

Dans l'ensemble, si l'on considère ces démos, ainsi que la Sonolumineszenz ; on peut dire que la Siliconvention fut une vraie réussite, riche de démos, et de démos de qualité en plus.

J'espère que les C.P. françaises de l'été auront été aussi prolifiques.

Par manque de place, les intros ne seront pas testées, mais sachez qu'elles sont toutes disponibles au Service Démos, et tiennent sur une seule disquette (ref. 1FOO6O).

## SERVICE DEMOS

J'en profite pour vous parler une fois de plus du Service Démos, mais je serai bref : le Service Démos vous permet de vous procurer des démos pour ST(E) et Falcon au prix de15 F la disquette. Envoyez un timbre pour recevoir la liste complète (que vous pouvez trouver de temps en temps sur la disquette du Mag).

L'adresse est :
THIRARD Frédéric – Service Démos
35, Chemin des Beaux Vents
95610 Eragny sur Oise

## SYSTEM PARTY

Un petit mot sur cette C.P. qui s'est déroulée au mois de Juillet à Vaureal dans le Val d'Oise : très orientée CPC, ce fut une vraie réussite, puisque de nombreux CPCistes sont venus. Il y avait également pas mal de PC et quelques Amigas,... ainsi qu'un Atari (un seul !).

Dommage pour les Atari, mais cette C.P. a néanmoins montré qu'elle pouvait faire venir pas mal de monde. De plus elle a l'avantage de se dérouler pendant les vacances et en région parisienne. Elle pourrait devenir LA C.P. multimachines de l'été avec quelques efforts de la part des organisateurs (un peu plus de promo) et surtout de la part des utilisateurs et démomakers, principalement ceux sur Atari.

Regardez donc les photos de cette system party : ça ne vous donne pas envie d'y aller l'année prochaine ?

Un grand merci à VOISIN John-Paul pour sa collaboration.

System Party, l'année prochaine, vous y serez ?

Ambiance CPC à la system Party

Ca fait plaisir à voir !

Ca code dur à la SILICONVENTION

C'est pas joli tout ça ? (notez les Atari en tower...)

## LA PROCHAINE FOIS

Puisque au moment où vous lisez ces lignes je dois rentrer de plusieurs C.P. du sud de la France, attendez-vous à ce que les prochains numéros aient une rubrique démos chargée (comme l'année dernière à la même époque d'ailleurs).

Un rendez-vous à ne pas manquer donc. Au mois prochain !

Frédéric THIRARD
thirard@planete.net

# Résultats de la Siliconvention 97

| DEMOS ATARI | | |
|---|---|---|
| 1. Avena | Siliconvention | 196 points |
| 2. Shadows | IT | 105 points |
| 3. Escape | Sili Con Carne | 66 points |
| 4. Therapy | ? | 60 points |
| 5. Pandemonium | Ignis | 42 points |

| INTROS (multi-machines) | | |
|---|---|---|
| 1. TNB | (Atari) | 98 points |
| 2. Artwork | (Amiga) | 82 points |
| 3. Topix | (Acorn) | 74 points |
| 4. TSCC | (Atari) | 60 points |
| 5. Armbugs | (Acorn) | 22 points |


LYNX et JAGUAR CONNEXION

LE SEUL MAGAZINE INTEGRALEMENT DEDIE AUX CONSOLES ATARI

(TESTS, TIPS, TOP 10, NEWS...)

170 f / an

demande d'adhésion et règlement à envoyer à
CLUB LYNX & JAGUAR CONNEXION 46, rue de Versailles 82300 CAUSSADES
tél & fax : 05 63 26 03 32 du Lundi au Vendredi de 15h00 à 20h00
fax automatique tous les jours de 20h00 à 10h00 et le Dimanche toute la journée

# M&E

spécialiste : Pierre Louis LAMBALLAIS

## nouvelles versions

Disponible depuis peu, la version 2.22 d'EDC corrige quelques bugs des précédentes versions. Ce compresseur de données permet d'économiser de la place sur votre disque dur. La mise à jour est disponible en renvoyant la disquette originale accompagnée d'une enveloppe timbrée à 4,50Frs.

Disponible également, la version 2.60 de D2M. La sauvegarde sur des machines avec carte graphique a été améliorée, et la pipette fonctionne désormais sur celles-ci. La mise à jour est disponible en renvoyant la disquette originale accompagnée d'une enveloppe timbrée à 4,50Frs.

# on reprend depuis le début !

***Ce mois-ci, je vais faire un retour en arrière, à la demande de plusieurs lecteurs. En effet, nombreux sont ceux qui lisent ST MAG assez irrégulièrement. Le résultat c'est que ces lecteurs voient désormais des articles décrivant les nouveaux modules et tout un tas de choses, sans trop comprendre ce que c'est puisqu'ils n'ont pas suivi les premiers articles, décrivant globalement le concept. Je vais donc refaire un tour d'horizon de celui-ci afin que les nouveaux soient tenus au courant du principe. Désolé pour ceux qui suivent régulièrement cette rubrique.***

### IMAGES BITMAP

Le principe du concept M&E c'est de permettre aux développeurs de logiciels de charger et de sauver des images, sans se compliquer la vie, tandis que pour les utilisateurs le but est de permettre de charger/sauver le maximum de formats, de piloter le maximum de périphérique, sans rien avoir à paramétrer. Une petite description du principe, vue du côté utilisateur, devrait permettre aux développeurs de se rendre compte de l'intérêt de la chose, utilisable aussi bien en basic, qu'en Assembleur, C, PASCAL etc.

### DOSSIER UNIQUE

Tout d'abord, l'intégralité des éléments se trouvent dans un seul dossier, généralement nommé PARX.SYS et placé sur la partition C du disque dur. Le système fonctionne aussi bien sur une autre partition ou sur disquette. Ce dossier contient 3 sous-dossiers aux noms normalisés et quelques autres fichiers aux noms et extensions également normalisés. Les logiciels utilisant le concept ne doivent donc connaître que le chemin du dossier principal, et chargent ensuite son contenu.

### LE SOUS-DOSSIER RIM

Il contient les modules RIM. Ce sont des modules d'import d'images bitmap. Certains permettent de charger des images, donc des fichiers existant en tant que tels sur une disquette ou un disque dur. Nous trouvons ainsi un module TGA.RIM permettant de charger du TGA, un module NEO.RIM pour charger les images Néochrome etc... d'autres RIM génèrent eux-mêmes des images. C'est le cas des RIM de génération de fractals. L'utilisateur règle quelques paramètres et le RIM calcul lui-même une image qu'il transmet alors au logiciel. Enfin, d'autres RIM permettent le pilotage de périphériques d'acquisition tels que des scanners à main, des scanners à plat, des appareils photo numérique (voir article sur le CASIO) etc. Suivant le format ou le périphérique géré, la conception d'un tel module est plus ou moins complexe. Par contre au niveau de son utilisation pour le programmeur, cela reste extrêmement simple, car tous les modules sont gérés de la même façon. Pour l'utilisateur, c'est encore plus simple puisque pour activer un module RIM, il suffit... de le recopier dans le dossier RIM ! Le module apparaîtra alors automatiquement dans le logiciel.

### LE SOUS-DOSSIER WIM

Il contient l'équivalent des RIM, mais pour l'export. Nous avons donc des WIM TGA, NEO, DEGAS, IMG etc... qui permettent de sauver dans ces formats. Certains WIM permettent l'export vers un périphérique tel qu'une imprimante couleur par exemple. Activer un WIM se fait simplement en le copiant dans le dossier WIM, il apparaîtra alors lorsque l'utilisateur fera "Sauver" dans son logiciel.

### LE SOUS DOSSIER IFX

Il contient des modules d'effets sur images. Leur nombre est actuellement assez limité, et c'est sur ce genre de module que PARX porte actuellement tout son effort. Dans les mois à venir, un grand nombre de nouveaux modules d'effets verront le jour, ce qui permettra de pousser le concept entre autres dans la direction des logiciels de retouche.

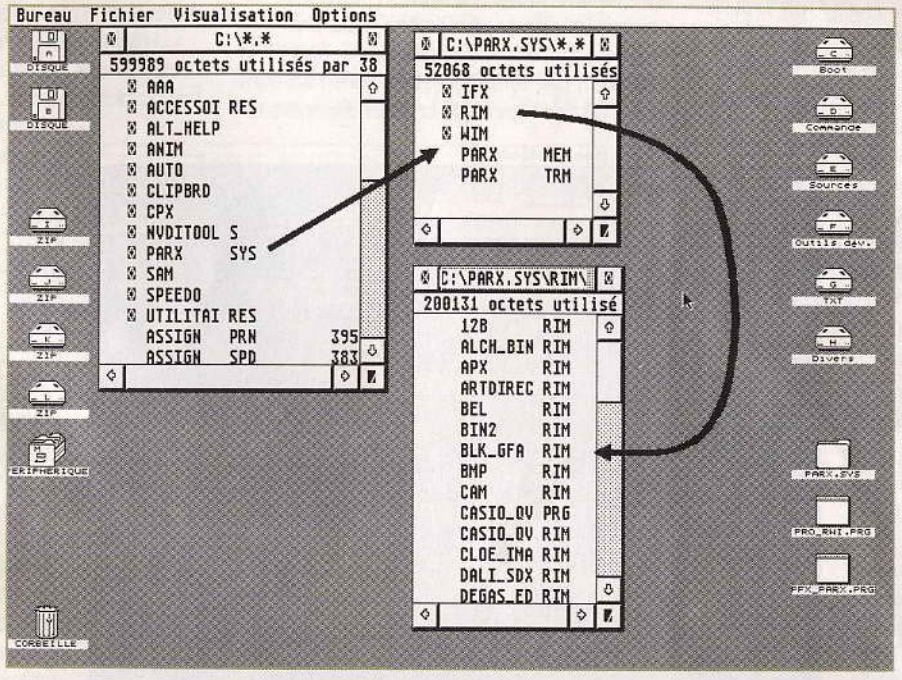
### MODULE MEM

En dehors de ces sous-dossiers, se trouvent deux fichiers. L'un, portant l'extension MEM, est un gestionnaire mémoire amélioré. Il permet de réserver des blocs mémoires, de les libérer, les rétrécir ou les agrandir sans jamais morceler la mémoire de la machine. Du point de vue de l'utilisateur, le fonctionnement est totalement transparent, quasiment rien n'apparaissant dans le logiciel au sujet de ce module. La seule chose c'est que l'utilisateur peut décider d'utiliser toute la mémoire de sa machine pour travailler, ou juste une partie, et décider de la taille de cette occupation, ce qui se règle dans les préférences de son logiciel (option généralement appelée "Mémoire"). Trois MEM sont actuellement disponibles, l'un possédant la particu-

larité de faire du SWAP disque, c'est-à-dire de réserver une partie du disque dur pour simuler plus de mémoire, ce qui permet d'avoir par exemple un FALCON avec 500 Mo de RAM !

## MODULE TRM

L'autre module intéressant c'est le TRM. Pour des raisons de simplicité, les modules RIM ne fournissent les images que dans leur format de base, c'est-à-dire qu'un module NEO fournira une image en 320 * 200 16 couleurs. Si vous êtes sur un écran monochrome et que vous désirez que l'image soit affichée en 640 * 400, il va falloir la tramer puis la zoomer... Et bien le TRM va vous faire ça tout seul ! Il peut prendre une image de n'importe quelle taille dans n'importe quelle résolution et la ressortir dans n'importe quelle autre taille, dans n'importe quelle autre résolution. L'utilisateur doit simplement choisir la méthode de tramage dans les préférences du logiciel, ce choix jouant sur la qualité et la vitesse du tramage. L'autre point important à noter, c'est que le TRM peut modifier les images pour un affichage sur n'importe quelle carte graphique. C'est ce qui permet par exemple aux logiciels tels que D2M, PICCOLO, DFORM, BALLS, EX_M&E, etc... de fonctionner aussi bien sur FALCON "classique" que sur TT avec Carte NOVA ou Macintosh sous MagicMac.




## DEVELOPPEUR-LICENCE

Concernant l'aspect développeur du concept M&E, il est obligatoire de signer un accord de licence avec le Société PARX. Cet accord est totalement gratuit et permet simplement d'assurer un suivi du concept et d'en éviter les copies.

Une fois cette licence signée, le développeur reçoit les News-Letter, bénéficie d'un support technique (Téléphone, FAX, BBS, Internet). Le développeur peut aussi bien réaliser des modules que des logiciels les utilisant. Il peut faire ce qu'il veut de ses productions, c'est-à-dire les mettre en freeware, en shareware, les vendre, etc. sans rien en contre partie, évidement. Les seules limitations qu'il y a, concernent la diffusion des modules shareware qui doivent être diffusés par PARX, alors que la diffusion commerciale peut évidement être assurée par le développeur ou une autre société.

## DEVELOPPEUR-FAQ

Concernant les développeurs, l'annonce principale réside d'abord dans la disponibilité sur le site WEB de PARX d'une page consacrée aux FAQ. Les FAQ (Frequently Asked Questions) sont des listes de questions que posent généralement les gens sur certains sujets, avec les réponses. Il y a une FAQ sur les RIM, WIM et IFX, une autre sur le MEM et le TRM et une troisième sur des questions plus générales. Ces FAQ sont en Anglais, ce qui est logique compte tenu des demandes et des licences désormais accordées aux développeurs de langue Anglaise.

## DEVELOPPEUR-NEWS LETTER

L'autre nouvelle concerne le bulletin développeur. Celui-ci paraissait tous les 15 jours, mais sa fréquence risque d'être un peu allongée, puisqu'une partie de son contenu se retrouve désormais dans les FAQ qui sont mis à jour dès qu'une question est posée. A noter également que le bulletin sera désormais disponible en Anglais.

## GESTIONNAIRE MEMOIRE

Le mois dernier je vous avais promis un article comparatif sur les trois modules de gestion mémoire actuellement disponible. La sortie du WIM AVI et celle de la nouvelle version du module CASIO ne m'en laisse malheureusement pas la place. Ce comparatif sera donc présent dans le prochain ST MAG (le 119) avec quelques tests de vitesse, surtout en ce qui concerne le Memory-Manager avec SWAP-Disque, dont les possibilités sont assez étonnantes.

## CARTE SPEKTRUM

Une nouvelle carte gérée par le TRM, en l'occurrence la carte SPEKTRUM. Cette carte principalement utilisée sur MEGA ST fonctionne entre autres en True Color. Le nouveau dossier PARX.SYS contient donc une mise à jour des DATA du TRM qui permet aux possesseurs de carte SPEKTRUM de paramétrer ce module pour fonctionner avec cette carte.

## ANNONCES

Quelques annonces de modules, mais pas de présentation plus détaillée puisque à l'heure où j'écris cet article, je ne les ai pas encore reçus.

Un WIM Golden IMGAE déjà annoncé, semble se profiler à l'horizon et devrait être disponible pour 90Frs environ.

Un pack d'IFX est également en cours de conception, avec 2 IFX de convolution non-linéaire, 1 IFX de déformation et un RIM de génération de planètes ( ?). Les modules fonctionnent sur FALCON en TC16 et devraient être disponibles pour 100Frs. ces modules sont réalisés par Éric Da-Cunha, auteurs des packs de fractals (voir article dans les précédents ST MAG).

Voilà ! Rendez-vous le mois prochain pour quelques essais !

Pierre Louis LAMBALLAIS

# WIM AVI

***Il y a bien longtemps je vous avais annoncé la prochaine disponibilité d'un module de sauvegarde d'animations au format AVI. Ce module s'est fait attendre, mais ça y est il est enfin disponible! Il sera ajouté au dossier système M&E, disponible sur le site WEB de PARX (http://www.parx.fr) au moment ou vous lirez ces lignes.***

## LOGICIELS

Au niveau utilisation, ce module est géré par les logiciels M&E pouvant générez des animations. Pour l'instant, DFORM semble être le seul vraiment utilisable. N'ayant pas testé d'autres logiciels générant des animations, il est difficile d'en dire quelque chose. Sachez seulement que d'autres logiciels sont en préparation, qui devraient vous permettre prochainement de générer des animations et donc d'utiliser aussi bien le module de sauvegarde en FLI, FLH, Quick-Time, ou ce nouveau module AVI.

## MACHINES

La première bonne surprise concernant ce module, c'est qu'il fonctionne aussi bien sur les machines équipées d'un 68030 (FALCON, TT) que celles équipées d'un processeur inférieur, tel que le 68000. Cela signifie que ce module fonctionne sur TOUTES les machines ATARI ou compatibles. Bien sûr, au niveau vitesse, générer une animation de 150 images et la sauver en AVI sur un ST, cela prend plus de temps que sur un HADES.

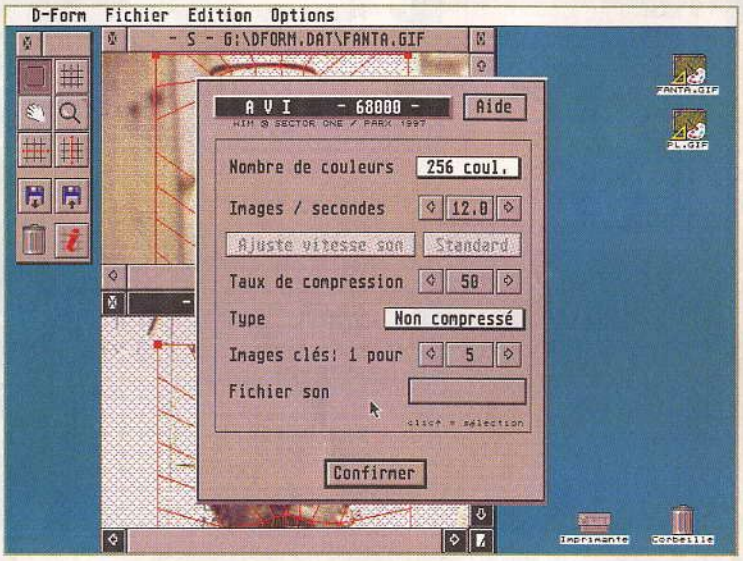
## DIMENSIONS

Ce module est capable de sauvegarder des animations dans quasiment n'importe quelle taille, c'est à dire de 0 x 0 (ce qui n'est quand même pas très utile...), jusqu'à 4096x4096. Dans ce cas, le temps de compression est quand même assez long, mais encore faut-il avoir besoin de telles images. Dans la plupart des cas, 320x240 ou au plus 640x480 s'avèrent être des dimensions tout à fait exploitables.

Cependant, on peut encore augmenter les dimensions, et allez jusqu'à 32000x32000 mais là, il faut envisager une bonne augmentation de la mémoire de votre machine... et de la patience !

## CHAINER DES ANIMATIONS

L'un des atouts des modules d'animations tels que le FLH et le SEQ, c'est qu'ils permettent d'enchaîner des animations. On peut donc demander au logiciel gérant le module, de sauvegarder une animation, puis d'en lancer une autre en demandant à ce qu'elle soit sauvée à la suite de la précédente. Cette possibilité est disponible dans ce WIM AVI. Vous pouvez donc, sous DFORM par exemple, morpher une tasse avec une voiture, sauver l'animation résultante, reprendre la voiture, la morpher avec une grenouille et sauver cette seconde animation à la suite de la première. Ceci étant quasiment sans fin, la limitation viendra de la place disponible sur votre disque dur.




## AIDE HYPERTEXTE

C'est désormais à la mode dans la plupart des gros modules ! Un formulaire d'aide se présente, avec des titres sur lesquels vous cliquez, et qui affichent des commentaires, des conseils etc. Fort utile, car le module est plus que complet.

## COMPRESSION ET MODES

Jugez plutôt : ce module peut sauver des animations en 256 couleurs, en Near True Color (TC16) ou en True Color (TC24). Les types de compression classiques des modules AVI sont quasiment tous supportés (les développeurs travaillent en plus sur le CVID TC24 pour une prochaine version qui sera donc complète !).

Le module contrôle les images clefs, c'est à dire les images "complètes" qui permettent aux players trop lents, de se resynchroniser.

A noter qu'en mode 256 couleurs, il est possible d'enchaîner des animations ayant des palettes différentes.

Il est évidement possible de choisir la vitesse, de 3 à 72 images par seconde, avec une valeur par défaut à 12. Ce choix se fait avec une précision du dixième de seconde !

Le taux de compression est réglable, de 0 à 99%. A 60% de compression, on ne conserve que 40% de qualité de l'animation, puisque la compression AVI est une compression avec des pertes.

Ensuite vous pouvez choisir le mode de compression. Cela se fait généralement en fonction du player que vous utilisez. Nous avons ainsi constaté que certains algo. n'étaient pas reconnus par tous les players, des tests s'imposent donc suivant celui que vous utilisez.

En 256 couleurs, les modes DIB 8, RLE et MRLE sont disponibles, ainsi que le CRAM8.

En TC16, le DIB16 et le CRAM16 sont disponibles, tandis qu'en TC24, trois modes sont proposés : DIB24, YVU9, et CVID (nommé mode Complexe).

## SON

Et oui, il est possible d'ajouter du son ! Il suffit pour cela de cliquer sur le bouton "Son" et de choisir le fichier sonore sur votre disque, comme c'était le cas avec le module MOV. Le format de prédilection est évidement le WAV, mais l'AVR est également géré. A noter que le module peut modifier la fréquence du son si celui-ci ne correspond pas à une fréquence normalement utilisée sur PC, c'est à dire sur les plates-formes d'origine du format AVI.

## AUTEURS & PLAYERS

Le WIM a été développé par le groupe SECTOR 1, que vous pouvez contacter en écrivant à : Christophe Villeneuve– 20 rue du docteur Zamenhof – 18000 bourges

Vous pouvez également vous procurez auprès de ces développeurs, un "player" afin de rejouer les animations créées.

Pierre Louis LAMBALLAIS

# RIM CASIO

***La dernière fois, notre cher rédacteur en chef vous a fait un descriptif des possibilités des appareils photos CASIO. Cette fois je vais faire avec vous un petit tour d'horizon du module qui est utilisé sur ATARI, pour piloter ces appareils.***

## MODULE RIM

Evidement, c'est un module RIM, ce qui commence à devenir plus que courant sur nos machines. Il fonctionne aussi bien sur ST que TT, FALCON, HADES etc. Il suffit, comme d'habitude, de le recopier dans le dossier RIM avec les autres modules, et d'y accéder par l'option "Acquisition" du logiciel.

## FONCTION

Le module commence par détecter le type d'appareil connecté, puisqu'il pilote indifféremment les CASIO QV10a, QV100, QV300. Le type de l'appareil est affiché en haut du formulaire, ainsi que le nombre d'images contenues dans celui-ci.

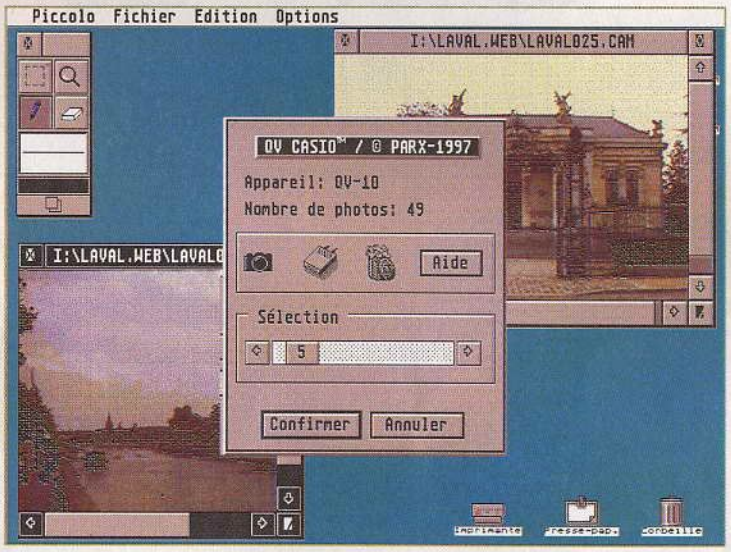
En utilisant les flèches et le petit ascenseur situé en dessous, vous pouvez sélectionner l'image de votre choix, qui s'affiche alors en temps réel sur l'écran LCD de l'appareil photo.

Si vous voulez simplement télécharger l'image dans votre logiciel, il suffit de sortir par "Confirmer" : l'image est alors téléchargée, puis décompressée.

Vous pouvez également effacer la photo sélectionnée, en cliquant simplement sur l'icône "poubelle "du formulaire. Le module vous demande confirmation avant l'effacement. Comme les CASIO permettent de verrouiller certaines images, afin de les protéger contre un effacement involontaire, si c'est le cas de l'image que vous désirez effacer, le module vous en informe et peut quand même forcer l'effacement.

Il est également possible de vider intégralement l'appareil en double cliquant sur la poubelle et en confirmant votre demande.

Le module permet aussi de prendre une photo, en cliquant sur l'icône en forme d'appareil photo (ce qui est logique !) Quant au petit lecteur de disquette, il permet de sauver directement sur disque le fichier issu de l'appareil, et ceci au format CAM, c'est-à-dire au format interne CASIO. Rassurez-vous, un RIM CAM, gratuit est disponible dans le dossier PARX.SYS\RIM et permet de relire ces images. L'intérêt est assez important, puisque si vous êtes sur un ATARI ST donc ne pouvant afficher que des images en 16 couleurs, par ce système vous sauvez sur disque les images réelles du CASIO, donc en 16 millions de couleurs ! A noter qu'à la sauvegarde, les dimensions de l'image sont automatiquement reconnues, ce qui n'était pas le cas dans les toutes premières versions de ce module. En effet, un QV10 prend des photos en 320 * 240 mais un QV100 peut prendre des photos en 320 * 240 ou en 640 * 480 ! Donc le simple fait de détecter le type d'appareil ne suffit pas à déterminer la résolution des clichés. Le module détecte donc désormais le format de l'image et sauve donc un CAM 320 * 240 ou 640 * 480 suivant les dimensions de la photo.




Plus fort, en double cliquant sur le lecteur de disquette, vous pouvez sauvegarder d'un coup tout un ensemble de photos ! Une boîte d'alerte vous demande si vous voulez sauver toutes les photos de l'appareil donc à partir de la première, ou bien sauvegarder toutes les photos, à partir de celle que vous avez sélectionnée. Un sélecteur de fichier vous demande le lieu et le nom de sauvegarde, qui sera automatiquement modifié pour y ajouter un numéro. Ainsi si vous avez 40 photos de ski, vous sélectionnez par exemple G : \IMAGES\SKI et le module sauvera G : \IMAGES\SKI001.CAM, G : \IMAGES\SKI002.CAM etc...

## AIDE HYPERTEXTE

Toujours présente dans les gros modules récents, elle se présente comme d'habitude sous la forme d'un formulaire avec des titres sur lesquels on clique pour avoir les détails.

## DETECTION DE LA MACHINE

La machine sur laquelle est lancé le module est automatiquement détectée par celui-ci, qui adapte alors la gestion du port série.

En effet, suivant les ATARI, le port série ne fonctionne pas de la même façon. Dans le cas d'une liaison série classique, le type de machine ne pose aucun problème, mais dans le cas du CASIO, c'est beaucoup plus délicat puisque celui-ci possède une liaison série très spéciale.

A noter d'ailleurs que sur certains ST, l'utilisateur devra apporter une modification au câble reliant le CASIO à l'ATARI car le port série de certains ST n'est pas assez puissant pour alimenter les quelques composants se trouvant sur le câble. Mais que les utilisateurs de ST se rassurent, la manipulation est plus que simple !

## CONCLUSION

Equipé d'un tel module et d'un appareil photo numérique, vous découvrirez rapidement les joies de ce type de matériel. D'autant plus qu'avec le système RIM, vous pouvez piloter directement l'appareil aussi bien à partir de PICCOLO que BV4 ou DFORM et ainsi charger facilement des portraits pour faire du morphing par exemple.

**Pierre Louis LAMBALLAIS**

# communication

spécialiste : Hervé PIEDVACHE

## WENSUITE est là

Le mythique programme d'OXO SYSTEM est sorti durant le mois de Juillet. Non exempt de bugs (comme tout gros programme lors de sa sortie, qu'il s'appelle CALAMUS SL, CUBASE, STUDIO SON ou autres...), OXO remet sans arrêt de nouvelles versions sur le marché (échangées gratuitement aux aqcuéreurs de versions précédente).

On saluera également le "service après vente" qui aide tout acheteur à se configurer pour son provider en attendant d'avoir une base de données complète de tous les fichiers de confuguration des providers français.

Le plus impressionant reste sa rapidité incomparable (y compris avec CAB 2) pour la gestion de l'html.

GdM

# le web du mois

***Les sites de références***

***Ce mois-ci, nous nous sommes attardés sur deux sites dédiés à l'univers Atari, et tout particulièrement dédiés aux référencements de produits ou de liens internet consacrés à nos machines.***

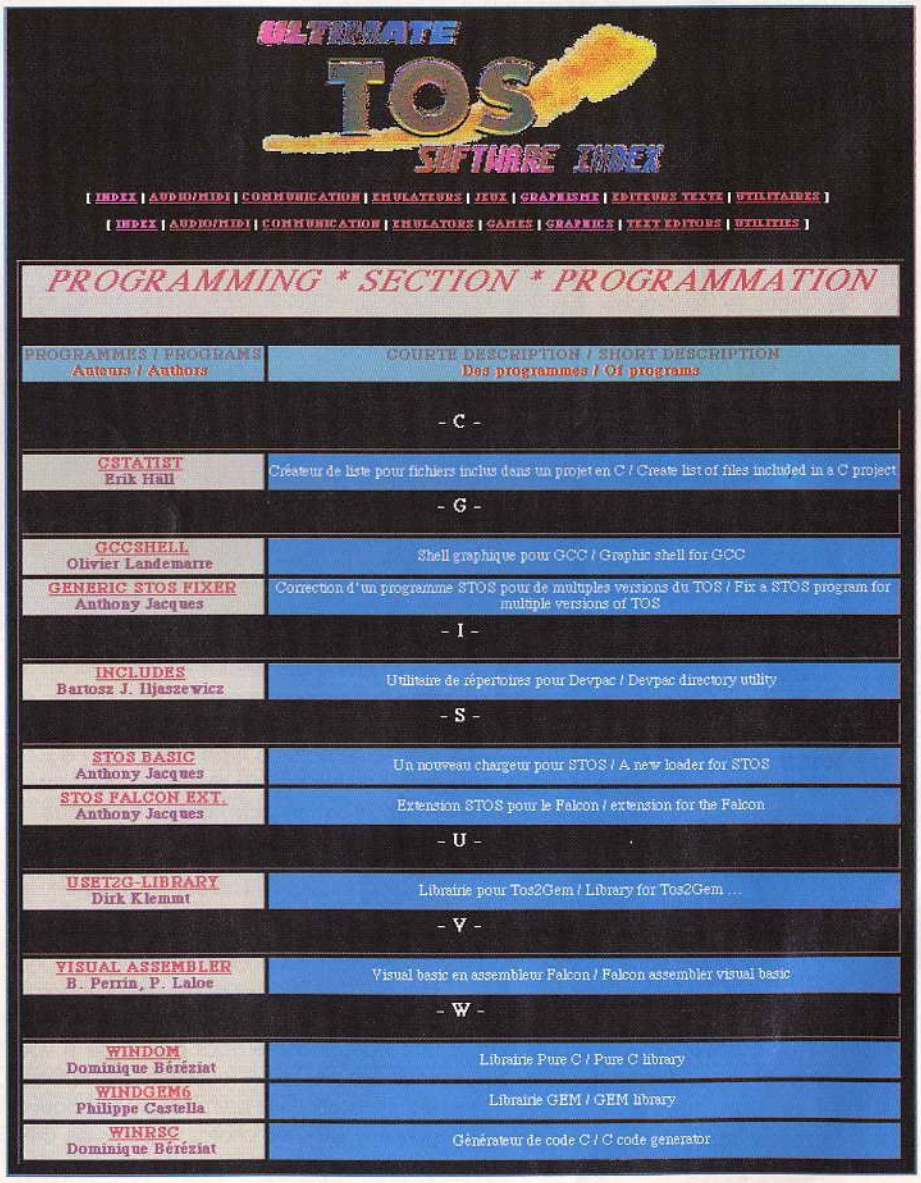
## La Belgique à l'honneur

sur le site de Jo Vandeweghe
http://www.ping.be/pin1-0575/ATARI.HTML

Ce site n'est pas à proprement parler entièrement dédié à l'Atari. Son auteur a d'autres passions, comme le Tibet, la musique électronique etc. Pour cette raison, je vous propose un lien direct sur les pages Atari, mais n'hésitez pas à visiter le reste du site qui est tout aussi passionnant.

Vous trouverez donc sur ce site un référencement complet des logiciels Atari, dont les auteurs ou les éditeurs sont actuellement branchés sur le Net. Ainsi, l'Utimate TOS Software Index regroupe dans huit catégories la majorité des produits, utilitaires, patch présents sur Internet. Chaque division est classée alphabétiquement, elle vous renseigne du nom du produit, son auteur, ou éditeur, un petit descriptif, et surtout vous offre un lien pour vous brancher directement sur le site Internet concerné. Lors de notre dernière visite, non moins de 235 logiciels étaient déjà référencés ! Un travail de titan, qui vaut assurément le déplacement ... N'hésitez pas une seule seconde, si vous voulez voir votre produit apparaître dans ce répertoire, contacter rapidement Jo !

Mais bien évidemment, ce n'est pas tout... on trouvera encore plein de bonnes choses sur ce site, en particulier toute une série de liens et d'adresses e-mail spécialement pour nos amis Belges, mais aussi tout un référencement de



liens classés en fonction de la langue du service. Les francophones, anglophones, et germanophones auront donc de quoi être servis.

Vous êtes fous d'icônes ? Jo vous propose également ses propres créations, et une base d'icônes gigantesque à télécharger immédiatement ! Enfin, si vous êtes curieux et passionné de design, Jo vous présente sont Tower de TTO3O fabrication maison, tout en bois massif ... ca vaut le coup d'oeil !

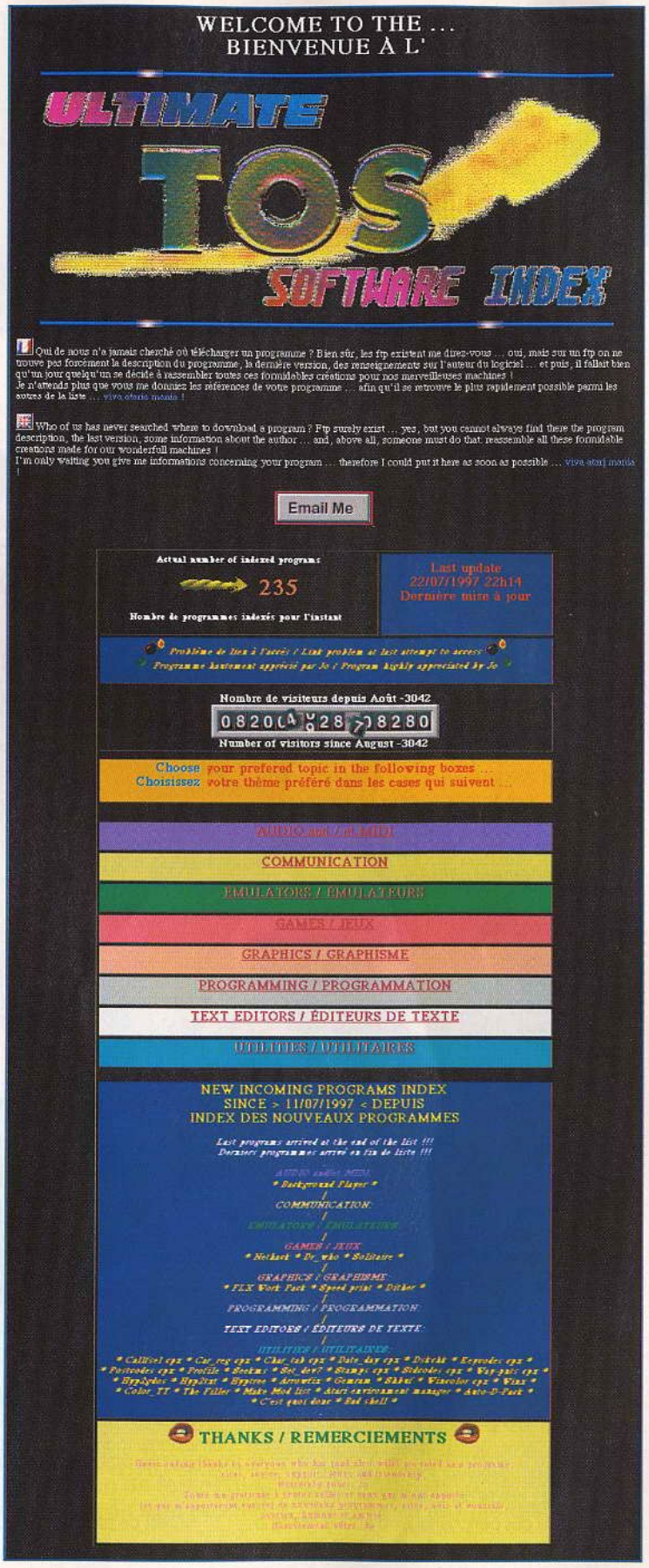
## Les liens à tout casser

chez Guillaume Louel
http://www.normandnet.fr/~gloulel

Pluged ! C'est le nom donné par Guillaume à son site Internet. En effet, Internet c'est super, on y trouve des tonnes d'informations, mais faut-il savoir où les trouver !? Alors passez donc sur Pluged ! L'index des sites Atari. C'est un site tout jeune, mais déjà rempli d'informations passionnantes. Dans 19 rubriques, Editeurs, Logiciels, Consoles, Démos, MiNT, Musique etc. vous trouverez assurément votre bonheur pour naviguer dans les sujets qui vous passionnent.

A très bientôt sur le Net ...

Hervé PIEDVACHE
hpiedv@parx.fr



# DIVERS

spécialiste : Godefroy de MAUPEOU

pratique

# LINUX 68 k (9) : l'interface graphique

***Après avoir passé plusieurs mois sans souris et ni fenêtres, on va pouvoir enfin réutiliser notre animal favori pour bouger un petit pointeur à l'écran puisque l'on va détailler l'installation de l'interface graphique disponible sous Linux/68k : X-Window System, ou plus communément appelée X ou X11, en référence à la version actuellement utilisée.***

## Quoi qu'est-ce ?

Tout d'abord, X11 a été un projet éducatif lancé au MIT (vous savez la célèbre université du Massachusetts) sous le nom de code Athena. Le but était, entre autres, de permettre l'utilisation de documents centralisés à partir de n'importe quel ordinateur du réseau.

La plus grosse partie de développement fut la réalisation d'une interface graphique orientée réseau. En effet, X est basé sur un modèle client/serveur. Le serveur tourne sur chaque machine et est chargé de traiter les informations en provenance des périphériques d'entrée, comme le clavier ou la souris et de gérer l'affichage. Le client dialogue avec le serveur par l'intermédiaire du protocole X, ce protocole pouvant très bien utiliser le réseau TCP/IP. Ce fonctionnement permet donc l'exécution des clients et du serveur sur des machines différentes.

En raison de la volonté de ces concepteurs, X11 définit uniquement des primitives graphiques de bas niveau, comme le tracé de lignes, affichage d'une fenêtre...

Pour la gestion des fenêtres (déplacement, modification des attributs ...), il faut ajouter à X11 un window manager ou gestionnaire de fenêtre en français dans le texte.

C'est ce programme qui va définir le dessin des fenêtres par exemple.

## C'est parti

Maintenant que vous connaissez le principe de fonctionnement, on va pouvoir passer à l'installation. Pour cela, il vous faut les fichiers présents dans le répertoire X11R6.3 des serveurs ftp Linux/68k (comme ftp.ibp.fr/pub/linux/linux-m68k par exemple), il peut être placé dans X11R6 sur certains serveurs.

Vous pouvez démarrer votre machine sous Linux maintenant (si ce n'est déjà fait pour récupérer les fichiers) en vous connectant super-utilisateur (root).

L'installation est des plus simple puisqu'il suffit de décompacter les fichiers dans le bon répertoire.

On va d'abord créer un répertoire pour mettre cette nouvelle version :

```
mkdir /usr/X11R6.3
rm /usr/X11R6
ln -s /usr/X11R6.3 X11R6
```

Maintenant, on décompacte les fichiers. Pour ce faire, il faut qu'il soit accessible à partir de Linux.

Si vous utilisez un CD-ROM, il faut le monter avec la commande suivante : mount –t iso9660 /dev/scd0 /cdrom (si vous possédez un répertoire /cdrom, sinon remplacez ce répertoire par /mnt).

Si vos fichiers sont présents sur une partition GEM, il faut aussi la monter avec la commande suivante : mount –t msdos /dev/‹votre-partition› /mnt (pour connaître le nom de votre partition, reportez-vous aux premiers articles Linux).

```
cd /usr/X11R6
tar xvfz /‹chemin›/x3368fb.tgz
tar xvfz /‹chemin›/x33bin.tgz
tar xvfz /‹chemin›/x33cfg.tgz
tar xvfz /‹chemin›/x33fnon.tgz
tar xvfz /‹chemin›/x33fnts.tgz
tar xvfz /‹chemin›/x33lib.tgz
cd bin
ln –sf XF68_FBDev X
```

Il reste des fichiers qui n'ont pas été installés. Ils ne sont pas obligatoires, en voici une description pour ceux qui ont de la place et qui voudraient les décompacter :

o x33doc.tgz : la documentation du serveur Xfree, attention, cette documentation correspond à la version i386 du serveur (mais on y apprend des choses intéressantes quand même), o x33fscl.tgz : des fontes au format speedo, plus jolie que celle que l'on a installé, mais plus gourmande en ressource, o x33fsrv.tgz : un serveur pour la gestion des fontes, utilisé si vous avez plusieurs machines qui veulent utiliser un seul jeu de fontes,

o x33prog.tgz : les librairies nécessaires pour le développement d'application X.

Il se peut qu'il y ait des problèmes de fontes avec des applications compilées avec les anciennes versions de X11. Pour y remédier, vous pouvez installer les fontes de l'ancienne version (X11R6.2) contenues dans le fichier x32fnon.tgz :

```
cd /usr/X11R6
tar xvfz /‹chemin›/x32fnon.tgz
mkfontdir /usr/X11R6/lib/X11/fonts/misc
```

## Configuration

Avant de pouvoir utiliser votre souris, il faut éditer le fichier de configuration du serveur X. Ce fichier se nomme XF86Config et un exemple se trouve dans le répertoire /usr/X11R6/lib/X11. Copiez ce fichier dans le répertoire /etc (CP /usr/X11R6/lib/X11/XF86Config.eg /etc/XF86Config) et éditez-le (avec vi bien sûr :–)).

## Vous devez modifier :

o les lignes donnant les répertoires des fontes utilisées en fonction de celle que vous avez installées (les fichiers standards installent les fontes misc et 75dpi), o le nom du driver (device) gérant votre souris, normalement celui-ci s'appelle atarimouse.

Allez à la fin du fichier, et remontez pour trouver le mot-clef Mode. Il doit être suivi de "default", si ce n'est pas le cas, remplacez la valeur de la résolution qui s'y trouve.

## Et la fenêtre fut

Il ne vous reste plus qu'à lancer X avec la commande startx, vous devez normalement avoir un écran avec un fond gris et plusieurs fenêtres. Si ce n'est pas le cas, regardez le message d'erreur du serveur dans le fichier .xsession-errors présents dans le répertoire de l'utilisateur qui lance la commande startx.

## Les Window Manager

Il en existe plusieurs, du moins gourmand en ressource twm (idéal pour nos petites machines) au plus jolie/performant afterstep (ou KDE, ou ...). Le choix se fera en fonction des goûts de chacun et surtout des ressources disponibles.

Pour modifier celui qui se lance automatiquement, éditez le fichier .wm et remplacez celui qui s'y trouve.

## Le mot de la fin

XFree permet de gérer les résolutions étendues (comme celles de la CT1, la BlowUp...). Pour ce faire, il suffit de donner une nouvelle option au démarrage de Linux (à passer au programme de boot) : video=keep et de lancer le bootstrap après le gestionnaire de résolution étendue de votre carte.

Voilà, c'est fini. Si vous avez des problèmes, des remarques, vous pouvez toujours me joindre à l'adresse cure@cnam.fr

**David CURÉ**
**cure@cnam.fr**

## Les noyaux

**Au moment où j'écris ces lignes, le noyau stable est toujours le 2.0.29, mais la prochaine version 2.0.30 est annoncée pour les jours à venir, elle devrait donc être disponible lorsque vous lirez ces lignes (à moins que cela soit une 2.0.31, car cette version est aussi annoncée du côté de la plate-forme de référence et si elle sort avant notre 2.0.30, ce sera celle-là qui sortira aussi pour notre architecture).**

**La version du noyau de développement est la 2.1.42, et je vous rappelle qu'elle fonctionne normalement sur les Hades, que ce soient en version 040 ou 060 (désolé, je n'ai pas pu le tester car je n'en ai pas...).**

## Les distributions

**Vous connaissez les fichiers systèmes WatchTower ? (fichiers utilisés pour l'installation de Linux/68k décrit dans ST-Mag). Hé bien, il y a des rumeurs quant à la sortie d'une nouvelle version (3.0) de ces fichiers qui permettrait de fournir des versions beaucoup plus à jour que celle fournie actuellement. Plus de nouvelles la prochaine fois.**

**Par contre, il n'y a plus de nouvelles de l'adaptation de la distribution RedHat pour notre architecture, et cela est bien dommage... j'espère que cela est dû uniquement aux vacances :–)**

**La Debian, quant à elle, continue son chemin mais n'est toujours pas disponible en version finale. Elle devrait l'être en même temps que la sortie de la version 2.0 qui contiendra de nouvelles architectures (Alpha et Sparc).**

**La grande nouveauté de cette version sera la recompilation de toutes les applications avec la nouvelle librairie C glibc 2 qui correspondra à la version 6 de la libc pour Linux (cette librairie intègre, entre autres, la gestion des threads à la norme POSIX).**

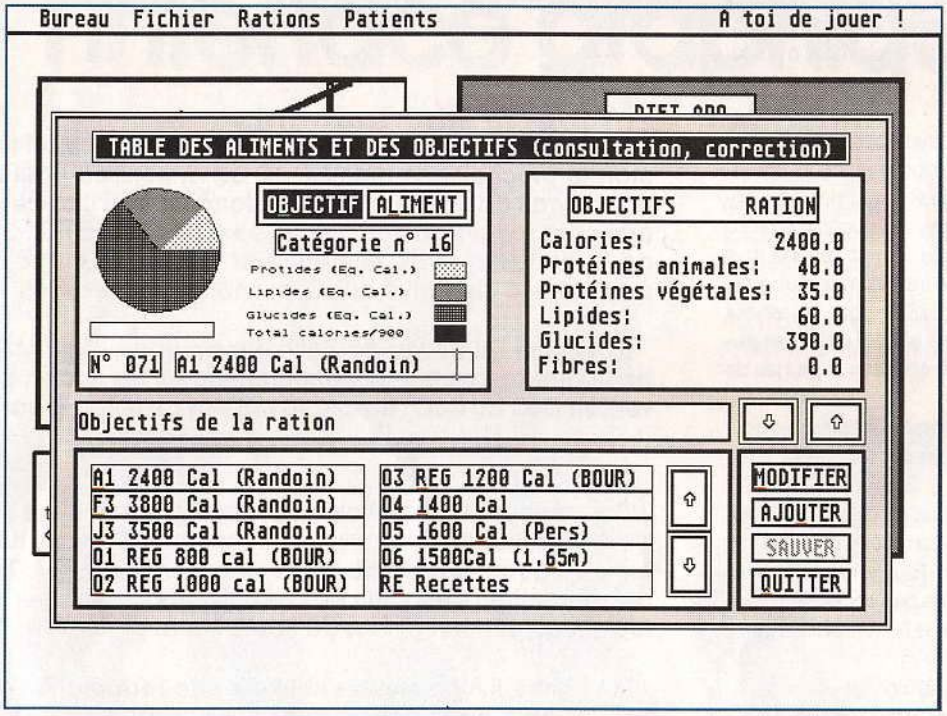
**Quant à la distribution française, elle n'a pu être finalisée avant les vacances par manque de temps (il existe un master qui a permis d'installer Linux sur un Falcon sans problème), je vous en reparlerais la prochaine fois.**

# DIET APO v2.02

***Les programmes de diététiques ne sont pas légion sur Atari. Voici, éditée par Etilde, une application réalisée par Robert Millaud, l'auteur de ComptaDom déjà présenté sur ces pages. Son interface, et la méthode de travail, rappellent ComptaDom mais il s'agit ici de comptabiliser et contrôler les calories quotidiennes et les menus dont la composition permet ce contrôle.***

Le principe est simple. Il s'agit d'abord de composer une ration quotidienne qui tienne compte du nombre de calories qu'on s'autorise, mais aussi des différents éléments apportés par les aliments (glucides, lipides...). Pour cela, on commence par se donner un objectif. Le programme permet de garder en mémoire divers objectifs qui peuvent correspondre à différents patients ou, pour d'autres utilisateurs, différents modes de régime alimentaire.

Ensuite, on composera une ration en utilisant pour cela différents aliments classés et documentés (calories, protéines, lipides, glucides, fibres).




L'objectif et la ration sont déterminés dans le même formulaire. Il est possible de quitter ce formulaire, pour consulter la table des objectifs et des aliments par exemple (afin d'y effectuer des ajouts ou des modifications), pour consulter la table des recettes ou effectuer une impression, sans perdre les données d'objectif et de ration déjà entrées. Il suffira de revenir au formulaire de composition par "Poursuivre".

Outre le formulaire de composition de ration, Diét-APO propose un formulaire où il est possible de créer des objectifs et de stocker des aliments ne se trouvant pas dans la base de données. Ainsi l'utilisateur pourra personnaliser son programme de façon à ce qu'il réponde au mieux aux exigences d'une part, mais aussi à ses goûts d'autre part, notamment si certains aliments ne sont pas encore prévus dans la base (qui est déjà très riche).

Diét-APO propose aussi des fonctions pour imprimer, ou consulter des résultats (avec graphe, et possibilité de snap d'écran), mais aussi pour ajuster une ration. Cette dernière fonction évite à l'utilisateur d'être contraint d'entrer des proportions qui n'ont pas beaucoup de sens pour lui (du genre 17,5 grammes d'oeuf...). La fonction Ajuster, une fois paramétrée, calculera automatiquement certaines quantités.

L'utilisation de Diét-APO n'est réservée ni à des médecins généralistes ni à des utilisateurs amateurs, ni aux gens devant suivre des régimes sévères. La composition et les options du programmes permettent de composer des rations qui correspondent à un régime précis, ou bien à des directions plus approximatives. On peut très bien gérer des régimes souples, temporaires...

Diét-APO fonctionne en haute résolution ST minimum (et en VGA) sur toute la gamme Atari, sur disquette comme sur disque dur. Lors de l'installation sur ce dernier, il sera d'ailleurs conseillé d'effacer tout de suite les deux fichiers de configuration (général et imprimante) s'ils se trouvent dans le dossier SYS, pour éviter les accès au lecteur A à chaque lancement du programme. Ces fichiers seront automatiquement recréés, au lancement du programme pour le premier (chemin du dossier de travail) et en allant configurer l'imprimante pour le second.

Diét-APO est une solution assez complète pour gérer une alimentation, et dont la mise en oeuvre, si elle demande une certaine familiarisation, reste très logique. De toute façon, si des utilisateurs rencontraient des problèmes dans la manipulation de certaines fonctions, l'auteur se ferait un plaisir de leur apporter les éléments nécessaires.

Jean-Jacques Ardoino
jja@pressimage.fr

**Diét-APO**
tout ATARI
édité par Etilde
prix : 190 F

# SOFTJEE

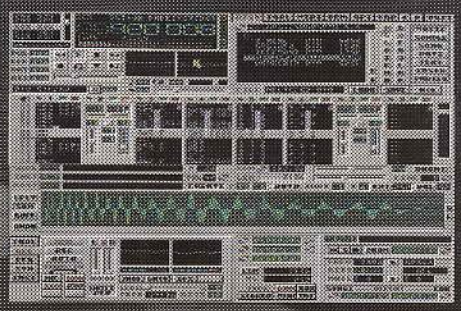
Maintenant vous pouvez créer...

## Digital Home Studio : 800 F TTC

Faites de la musique sur ordinateur sans aucun ajout de matériel:
* Séquenceur Audio, Soundtrack, Midi et "Direct au Disque" avec gestion des effets sur les pistes (reverbération, filtre F.I.R évolutif, etc...).
* Sampler intégré avec effets (Filtre F.I.R évolutifs, réverberation, echo, égaliseur).
* Table de mixage intégrée, réglage par potard des masters d'effet, des masters volume et de la panoramique par piste.

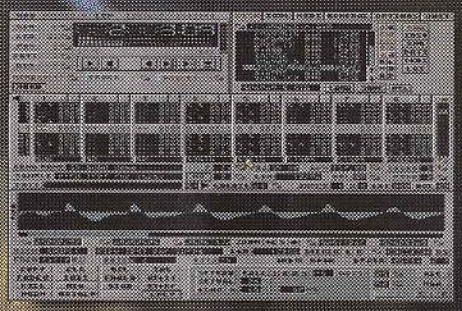
DHS intègre aussi :
- Des traitements intégrés en "Direct au Disque".
- De la synthèse additive.
- 128 instruments (multi sample).
- Une gestion du "pitch" et des enveloppes temps réel (volume, panoramique...).
- Edition en "piano roll" ou "soundtracker".

32 pistes polyphoniques, 64 voies de polyphonies et qualité jusqu'à 50 KHz
16 Bit Stéréo.
Compatible JAM avec gestion des horloges externes.
DHS est adapté à tout style de musique, notamment techno, dance, remix et megamix.



## Digital Tracker 1.9 : 390 F TTC

Faites de la musique sur ordinateur sans aucun ajout de matériel.
Séquenceur Audio, Soundtrack, Direct au Disque et Sampler intégrés.
Gestion du midi en entrée.
Compatible MOD, S3M, MTM, XM, 669.
"Direct Le Disque" en lecture et écriture.
32 pistes monophoniques, 32 voies de polyphonie et gestion des effets.
16 Bit Stéréo.
Très bonne qualité sonore grâce à son mode d'interpolation.



## B-Clock : 300 F TTC

Horloge externe délivrant les fréquences D.A.T (48 KHz) et C.D (44.1 KHz).
Se branche sur le connecteur DSP.
Choix des fréquence par logiciel (CPX fourni).
Compatible avec tous les logiciels utilisant une horloge externe.

## Digiplay : 100 F TTC

Player de modules soundtrack.

## Data Disk :

Banque de musiques et de sons.
Pratique pédagogique de la musique sur DHS et DT 1.9.
Explications et astuces sur DT 1.9 et DHS.
Support : ZIP 100 Mo(190 F TTC), CD ROM(190 F TTC), 5 Disquettes 1.4 Mo(100F TTC).

Règlement par chèque ou mandat à adresser à : (frais de port 30 F TTC).

SoftJee propose également la programmation de logiciels sur mesures (devis gratuit).

Prix susceptibles d'être modifiés sans préavis.

Softjee
47200 LONGUEVILLE
Tél./Fax : 05-53-83-64-67
E-mail : softjee@hol.fr
Web : http://wwwperso.hol.fr/~softjee/

# PROGRAMMATION

spécialiste : Marc ABRAMSON

## méga scoop pour le 120

Guillaume TELLO est sacrément prolifique. Non content de nous gratifier de programmes et d'articles indispensables, voilà qu'il a trouvé le moyen d'utiliser votre vieux SUPERCHARGER (émulateur 8086 pour ATARI) afin de faire du multiprocesseurs sur un simple ST et même sur TT (initialement le SUPERCHARGER ne tourne pas sur TT).

Je sens que TDM va être débordé de demande du type "vous n'auriez pas un SUPERCHARGER en occase ?"

GdM

pratique

# programmer en assembleur (3)

***Ce mois-ci nous allons continuer notre petite aventure avec l'assembleur, en essayant d'aller un peu plus loin. Normalement, depuis le mois dernier vous avez sûrement essayé de vous balader dans le débuggeur, et d'écrire tout et n'importe quoi dans les registres du processeur. C'est comme ça que l'on apprend, et pas en recopiant des listings tout fait.***

## NOTRE SECOND PROGRAMME

Lancez DEVPAC et tapez le mini-programme suivant :

```
MOVE.L #$12345678,DO
MOVE.W DO,D1
MOVE.B D1,D2
```

Attention, n'oubliez surtout pas de taper une tabulation avant chaque ligne, afin que les instructions ne soient pas "collées" à gauche. A noter que dans les options de DEVPAC se trouve une option "Auto-Indent" qui permet de ne faire "TAB" qu'une seule fois, puisque à chaque retour à la ligne, une tabulation sera automatiquement ajoutée.

Nous avons vu dans Monst que DO-D7 étaient des registres assez grands. Nous avons réussi à mettre $12345678 dans DO, ce qui donne quand même 305419896 en décimal ! En effet le 68000 est un microprocesseur 16/32 bits ce qui fait que ces registres ne sont pas codés sur 16 bits mais sur 32.

32 bits, cela fait un long mot (Long Word). Dans notre premier programme, nous voulions que l'instruction MOVE agisse sur tout le registre donc sur un long mot, c'est pour cela que nous avions précisé .L après le MOVE. Nous avons donc tapé "MOVE.L" ce qui ne se lit pas "mouve el" mais "MOUVE LONG" donc en Anglais. En assembleur, cette méthode consistant à lire les instructions en utilisant leur traduction complète en Anglais est très importante car les noms des instructions en donnent tout de suite la signification, du moins à condition de les lire intégralement ! C'est une petite gymnastique, mais qui s'avère bien pratique par la suite.

Puisque notre registre DO (comme les autres d'ailleurs) est codé sur un long mot, il contient donc 2 words côte à côte. Pour les distinguer nous appellerons celui de gauche word de poids fort et celui de droite word de poids faible. Chacun de ces words est lui-même composé de 2 bytes, celui de gauche étant de poids fort et celui de droite de poids faible. De poids faible car les changements qu'il peut apporter à la totalité du nombre sont faibles alors que les données de gauche (donc de poids fort) y apportent des variations importantes.

REMARQUE : la taille d'un octet n'est pas fixe, elle dépend du matériel sur lequel fonctionne le programme. Dans notre cas, pas de panique ; quel que soit l'ATARI sur lequel vous faites tourner vos programmes, un octet c'est toujours 8 bits, un mot 16 et un long mot 32. On voit d'ailleurs dès le départ que les Français, à vouloir Franciser des mots Anglais, font souvent de belles bêtises : en Anglais, un BYTE n'indique pas le nombre de BIT qu'il contient, alors qu'en Français, un OCTET sous-entend qu'il en contient 8... Donc sur une machine ou les BYTE font 16 bits, un Français dira qu'il y a un OCTET de 16 BITS... pas très clair tout ça !

Mais revenons à notre programme. Nous l'assemblons avec Alt+A et nous passons sous le débuggeur.

Exécutons la première ligne. Le résultat est le même que pour le premier programme : le PC indique la seconde ligne, tandis que DO a reçu la valeur $12345678.

Maintenant exécutons la seconde ligne.

Que dit-elle ?

```
MOVE.W  DO,D1
```

C'est-à-dire "Déplacer le contenu de DO pour le mettre dans D1". Mais attention, le déplacement doit se faire sur un word (précisé par .W après le move. Cela se lit MOVE WORD). Or les opérations se font toujours sur le poids faible. Le MOVE va donc prélever le word de poids faible de DO pour le mettre dans le word de poids faible de D1. Celui-ci va donc recevoir $5678. Continuons en exécutant la troisième ligne.

Celle-ci demande : MOVE.B D1,D2 (move byte d1 d2)

Donc transfert du byte de poids faible de D1 vers le byte de poids faible de D2. Regardez bien les registres et les valeurs qu'ils reçoivent !

Quittez maintenant le programme avec CONTROL+C

## TROISIEME PROGRAMME

```
MOVE.L #$12345678,DO
MOVE.L #$AAAAAAAA,D1
MOVE.W DO,D1
SWAP DO
MOVE.W DO,D2
```

On efface le programme précédent, on tape celui-ci, on assemble puis on débugue. L'exécution de la première et de la seconde ligne ne doivent plus poser de problème et nous devons obtenir : DO=12345678

D1=AAAAAAAA

Exécutons maintenant la troisième ligne. Il y a bien transfert du word de poids faible de DO vers le word de poids faible de D1. Nous constatons que le word de poids fort de D1 N'EST PAS AFFECTE par ce transfert, et qu'il reste tout à fait indépendant du word de poids faible.

4ème ligne. La mnémonique 'SWAP' (To swap= échanger) va échanger les 16 bits de poids faible avec les 16 bits de poids fort. DO va donc devenir 56781234. Enfin, nous terminons avec la dernière ligne qui va procéder au transfert du word de poids faible de DO (qui maintenant est 1234 et plus 5678) vers le word de poids faible de D2.

Nous avons vu que DO contenait en fait 2 données et que ces données étaient totalement indépendantes. Ceci permet une grande souplesse de travail mais demande aussi une grande rigueur car si au lieu de faire MOVE.W DO,D1 j'avais juste commis une faute de frappe en tapant MOVE.L DO,D1, j'écrasais le word de poids fort de D1 et après je me serais étonné de trouver 1234 dans D1 à l'endroit où je devrais encore trouver AAAA. Il faut en effet savoir que le processeur autorise quasiment tout et que vous êtes donc entièrement responsable du résultat. Rien n'indique en effet au processeur qu'il ne faut pas écraser tel ou tel registre. Vous lui demander d'écrire dedans ? Il le fait, même si vous avez une donnée importante dans ce registre.

Concernant l'indépendance de la partie d'un registre par rapport à une autre nous voyons tout de suite les énormes avantages de ce système. Nous n'avons à notre disposition que 8 "poches" de données (DO à D7) mais si nous ne voulons garder que des words, nous pouvons en mettre 2 par poche, c'est-à-dire 16 en tout. De même si notre codage ne se fait que sur des bytes, c'est 32 bytes que nous pouvons garder (4 par "poche").

## RESUMÉ DE VOCABULAIRE

MOVE.L = move long
MOVE.W = move word
MOVE.B = move byte

C'est fini pour cette fois. La prochaine fois je vous donnerais une petite liste d'instructions et un petit listing à étudier et à modifier afin que vous puissiez vous amuser tout seul !

**Pierre Louis LAMBALLAIS**

# programmer en C (3)

***Nous voici à nouveau réunis pour un cours de C. Le mois dernier, je vous avais parlé d'un petit source, en C (évidement), et qui devait se trouver dans un encadré, dans l'article... malgré de bonnes lunettes, il était assez difficile à trouver. Je vais donc recommencer très rapidement les explications sur ce petit source, qui fait l'objet de l'encadré numéro 1.***

## LES ERREURS

Voici donc rapidement la liste des erreurs qui se sont glissées dans ce listing :

– Le commentaire "notre petit texte que lorsqu'il vaut O" n'est pas fermé.

– Au début il manque un point-virgule après int Compteur.

– Il y en a un (alors qu'il n'en faut pas) après la dernière boucle for (for Compteur = O; Compteur ‹ 3; Compteur++).

– Il y a un signe "=" pour comparer Compteur avec 10 dans la première boucle, alors que ce n'est qu'une simple comparaison : on devrait donc mettre "==".

## LES DECLARATIONS

Le mois dernier nous avons étudié un petit listing dans lequel nous déclarions une variable, nommé Compteur. Nous avions déclaré cette variable sur un "Int" c'est à dire un entier sur 16Bits. Un entier, c'est un nombre qui ne peut pas avoir de virgule. Là, nous avions un entier sur 16 Bits. En informatique, les chiffre ont des valeurs limites. Dans le cas d'un Int, la valeur peut aller de O à 65535, ou de –32768 à +32767. Voyons tout d'abord pourquoi il y a une différence de plage de valeur.

## SIGNE OU NON-SIGNE?

Une valeur informatique est composée d'un certain nombre de BIT, valant chacun O ou 1 (voir les cours d'assembleur ! Je vous avais dit qu'il fallait suivre les deux conjointement !). Or, il n'y a strictement rien dans la notation d'une valeur, qui permette de savoir comment la lire. Imaginons effet la valeur 240 écrite en binaire. Cela donne 11110000. Mais il est parfois intéressant de noter des valeurs négatives. Or, si j'écris cette valeur de 240 sur un octet, j'utilise 8 bits et aucun de ces bits ne me permet d'indiquer si cette valeur est positive ou négative. Et bien en fait, nous allons nous servir du BIT le plus à gauche. Donc dans le cas présent, notre valeur pourra être décomposée en 1-1110000 c'est-à-dire une valeur sur 7 BIT dont celui de poids le plus fort déterminera le signe. Dans notre cas, 240 (en décimal) et 16 (également en décimal) s'écrivent tous les deux 11110000 en binaire, et donc rien ne permet de les distinguer au niveau de l'écriture.

Mais pourtant, il faut parfois les distinguer. Imaginons que j'ai une variable, nommée Compteur, que je lui donne la valeur 11110000 en binaire et que je compare Compteur à 150 (en décimal). Est-ce que Compteur est plus petit ou plus grand ? Mystère ! Si je réalise le test en considérant que Compteur est une valeur non-signée, c'est-à-dire ne pouvant pas avoir de signe, Compteur sera lu comme valant 240 et sera donc supérieur à 150. Mais si Compteur est considéré comme une valeur signée, Compteur vaudra en fait –16 et sera donc inférieur à 150.

En Assembleur, cette distinction se fera avec l'instruction utilisée. Je vais tester Compteur et aller à un endroit ou à un autre suivant qu'il est supérieur ou non. En utilisant des instructions telles que BLT ou BLE, je considérerais Compteur comme une valeur signée, alors qu'en utilisant BLO ou BLS je considérerais Compteur comme une valeur signée.

Mais comment faire ça en C, puisque dans la ligne "if Compteur › 150" il n'y a rien qui indique le signe de Compteur ? C'est exact et c'est là une différence fondamentale :

En Assembleur, c'est le choix de l'instruction qui détermine la façon de considérer une variable alors qu'en C, c'est la déclaration de la variable qui indique au compilateur comment considérer celle-ci.

Ainsi, si je déclare Int Compteur, lorsque le compilateur arrivera sur le ""if Compteur › 150" il utilisera une instruction assembleur de type BLT c'est-à-dire une instruction pour les valeurs signées. Si je déclare "Unsigned Int Compteur", il utilisera BLO c'est-à-dire l'instruction équivalente, mais pour les valeurs non-signées.

Nous voyons donc que le choix judicieux

de la déclaration est un facteur primordial pour obtenir effectivement ce que l'on veut !

## LA TAILLE DES VARIABLES

Autre point important, le choix de la taille des variables. Regardez l'encadré numéro 2 et le mini-programme.

Nous commençons par déclarer trois variables, chacun sur un Integer non-signés. Nous les avons nommés val_a, val_b, val_c. Ensuite nous préparons 4 variables qui contiendront les résultats de nos opérations. Nous les prévoyons sur des "long" (donc 4 octets) également non-signés.

Ensuite nous faisons les opérations qui d'un premier coup d'oeil semblent strictement identiques et nous les affichons au fur et à mesure. Pour cela nous utilisons le fonction printf déjà vue le mois dernier. Sa syntaxe est simple : %ld indique que l'on doit mettre à cet endroit la valeur d'une variable sur un "long", "\n" est le code du retour à la ligne. Ensuite après les guillemets, on met le nom de la variable dont la valeur sera affichée.

Vous compilez ça, vous lancez et là... Ouille ! Vous obtenez les résultats suivants :

résultat1 = 17920

```
/* COURS DE C POUR ST MAG Numéro 118 */

/* Encadré Numéro 2 */
/* BUT: voir pourquoi on doit correctement déclarer... */

/* Inclus le fichier contenant les définitions des fonctions */
/* d'entrée-sortie, par exemple printf. Ces fonctions sont */
/* dans le fichier PCSTDLIB.LIB, inclu lors du linkage (voir */
/* le fichier DEFAULT.PRJ). */
#include <STDIO.H>        /* Librairie C */

void main(void)
{
 unsigned int val_a, val_b, val_c;
 unsigned long resultat1, resultat2;
 unsigned long resultat3, resultat4;

 val_a = 30000;
 val_b = 10000;
 val_c = 2;

 resultat1 = val_a * val_b * val_c;
printf ("Resultat1 = %ld\n",resultat1);

 resultat2 = (long) (val_a * val_b) * val_c;
printf ("Resultat2 = %ld\n",resultat2);

 resultat3 = (long)(val_c * val_b) * val_a;
printf ("Resultat3 = %ld\n",resultat3);

 resultat4 = (long)val_a * (long)val_b * (long)val_c;
printf ("Resultat4 = %ld\n",resultat4);
```

résultat2 = 83456
résultat3 = 600000000
résultat4 = 600000000

## POURQUOI ?

Cherchons à comprendre pourquoi en étudiant chaque résultat : résultat1 = val_a * val_b * val_c

Or val_a=30000, val_b=10000 et val_c=2. a * b= 300000000. Mais nous avons déclaré a, b et c sur des INT. Or un INT ne peut pas prendre de valeur supérieure à 65535... Et 300000000 ça "déborde" un peu... Le résultat ne tient donc pas sur un INT mais sur un LONG. Mais ça, le compilateur ne s'en préoccupe pas et fait bêtement ce que vous lui dites de faire ! La suite de l'opération consiste à multiplier un autre INT, en l'occurrence val_c avec le résultat de l'opération précédente. Mais comme le résultat précédent est censé être sur un INT, compte tenu des déclarations, le compilateur ne va prendre que les 16 bits de droite du LONG qui contient le résultat. 300000000 s'écrit en hexadécimal $11E1A300 et est donc composé de 4 octets, 11, E1, A3 et 00. Le compilateur ayant reçu des instructions pour travailler avec des INT (donc des valeurs sur 2 octets), va seulement prendre les deux octets de droite, donc A300, c'est-à-dire en décimal 41728 et va multiplier cela par val_c pour obtenir 83456. Mais comme cela ne tient pas non plus sur un INT, il ne va en garder que les deux octets de droite : 83456 s'écrit $14600 en hexadécimal, on ne garde que les deux octets de droite, on conserve donc $4600 ce qui s'écrit en décimal... 17920! Conclusion : le résultat est tout à fait bon, du moins dans la mesure où il correspond à ce qui est écrit !

Pour résultat2, nous avons ajouté (long) devant l'opération de val_a par val_b. Ceci fait que le résultat de la première opération a continué à être pris sur un INT, mais qu'au moment de l'utiliser avec val_c, le compilateur a réagi en gardant le résultat sur un long. Nous avons donc la première partie de notre calcul qui est fait mais la fin reste bonne (enfin c'est une façon de parler, puisque c'est à ça qu'on s'attendait comme résultat !)

Pour résultat3, c'est bon ! Mais c'est un coup de chance ! En fait, c'est bon parce que le résultat de la multiplication de val_c par val_b tiens sur un INT, contrairement à ce qui s'était passé pour résultat2.

La meilleure solution c'est celle utilisée pour résultat4, qui consiste à dire au compilateur que val_a, val_b et val_c sont des INT, mais que dans le contexte de cette multiplication, il convient de les utiliser en tant que LONG, ceci dans le but de préserver l'intégralité des résultats.

```
/*COURS DE C POUR ST MAG Numéro 117/119*/

/* Ce petit source comporte volontairement quelques fautes... */

/* Inclus le fichier contenant les définitions des fonctions */
/* d'entrée-sortie, par exemple printf. Ces fonctions sont */
/* dans le fichier PCSTDLIB.LIB, inclu lors du linkage (voir */
/* le fichier DEFAULT.PRJ). */
#include <STDIO.H>        /* Librairie C */

void main(void)
{
 int Compteur

 printf ("Test pour ST MAG 116\n");
 /* Affiche 12 fois la phrase */
 for ( Compteur = 0; Compteur < 12; Compteur++)
  {
  printf ("Je boucle 12 fois!\n");

 /* A chaque passage, nous testons la valeur */
 /* du Compteur. Avec le compteur++, celui-ci */
 /* va s'incrémenrer à chaque fois. Nous n'affichons */
 /* Notre petit texte que lorsqu'il vaut 10.
   if (Compteur = 10)
 /* Le test est vérifié, nous affichons. */
    printf ("Le compteur est à 10!\n");

  }

 /* Puis nous refaisons une boucle... */
 for (Compteur = 0; Compteur < 3; Compteur++);
   printf ("Je boucle 3 fois!\n");

} /* Fin de la routine "main" */
```

## CONCLUSION

Correctement déclarer les variables est un des éléments de base du C.

Le mois prochain, je continuerais cette partie ardue, avec les pointeurs.

Il ne restera qu'un cours sur les structures et nous commencerons à développer différentes applications car une fois que les problèmes éventuels du mois dernier sont connus, que le principe des déclarations est compris et que le système des pointeurs est assimilé, il ne reste quasiment plus rien à apprendre en C, le reste n'est qu'affaire d'idée de développement !

**Pierre Louis LAMBALLAIS**

pratique

# optimiser la TT RAM (opt. 2)

***OPTIMISATION EN ASSEMBLEUR (Part II) : la TT Ram***

***J'en étais resté la dernière fois sur une question étrange : une routine tournant soudain plus vite en ST Ram qu'en TT Ram... (ST Mag 118, p 55). Voici la solution.***

La TT ram est une mémoire 32 bits, c'est-à-dire que l'information la plus petite qu'elle soit capable de traiter tient sur 4 octets. C'est ainsi que si vous demandez un octet en TT Ram, 4 octets voyagent et le processeur n'en retient qu'un pour finir.

La ST Ram est une mémoire 16 bits, elle traite au minimum deux octets, jamais moins.

Ceux qui travaillent avec leurs tables des temps d'exécution des instructions 68000 doivent avoir remarqué que les accès mots (16 bits) sont aussi longs que les accès octets (8 bits) puisqu'en fait la Ram envoie 2 octets de toute façon !

Revenons à notre TT ram, elle contient donc des cases de 4 octets : la case 0, la case 4, la case 8, la case 12, etc.

Si je demande un entier long à la case 8, tout est parfait, 4 octets voyagent directement vers le processeur, mais, si je demande un entier long à l'adresse 6, tout se complique, car cet entier long recouvre deux cases physiques (deux octets dans la case 4 et deux autres dans la case 8).

La mémoire envoie donc la case 4 ET la case 8 (en tout 64 bits) et le processeur ne reçoit que les morceaux utiles pour former l'entier long demandé. C'est exactement ce qui s'est passé dans ma routine, tous les accès en mots longs étaient à cheval sur deux cases physiques, de ce fait, le bus traitait deux fois plus de données que ce qui était utile !

## La solution

Comment éviter cela ? Tout simplement en s'arrangeant pour que les adresses utilisées soient des multiples de 4 !

```
move.l a6,d0
addq.l #3,d0
and.b #$fc,d0
move.l d0,a6
```

Ces quatre lignes arrondissent a6 au multiple de 4 immédiatement supérieur (ou à A6 s'il est déjà multiple de 4). Ainsi, si A6 est bien alignê, tous les autres accès par (a6)+ le seront puisque l'incrémentation est de 4 à chaque fois pour un entier long. De même pour le registre A5 qui était utilisê.

Le mieux est de prévoir dans vos allocations de mémoire, 4 octets de plus que nécessaire et d'arrondir vos adresses comme expliqué plus haut, ainsi, tout machine disposant de TT Ram donnera le meilleur de cette mémoire rapide et permettra des gains de vitesse non négligeables. Pour des questions de chargement dans le cache, je conseillerai même d'arrondir l'adresse à un multiple de 16 octets : le cache travaille par paquets de 16 octets!

## Les résultats

Avec cette petite modification (et l'optimisation de l'article précédent), ma routine tourne ENFIN plus vite en TT Ram qu'en ST Ram, les résultats sont d'ailleurs ceux-ci, toujours avec le cache actif :

* en ST Ram : temps –25%, donc vitesse +33%
* en TT Ram : temps –37%, donc vitesse +59% (waow !!)

J'ai utilisé toutes ces techniques dans VIDINOVA qui pilote la cartouche VIDI_ST12 sur une carte NOVA en 32 768 couleurs, résultat : je suis passé d'une digitalisation de 5/6 images à 12.5 images par seconde en 320x240x16 gris. Je peux maintenant faire de la vidéo animée à l'aide de mon seul Atari.

## Le résumé

Pour améliorer un code :

– tenter de réduire les boucles pour qu'elles tiennent dans le cache de 256 octets.

– séparer les opérations de lecture entre-elles

– séparer la lecture dans un registre de l'utilisation du registre

– séparer les opérations d'écriture entre-elles

– faire des accès mots longs en TT Ram à des adresses multiples de 4 ou 16 (hem... ce que j'avais oublié de faire !).

Vos questions ou vos réactions sont les bienvenues,

**Guillaume Tello**
**gtello@planete.net**

pratique

# index de couleur VDI/XBIOS

***La couleur 3 du VDI n'est pas la couleur 3 du XBIOS... C'est dommage, mais c'est ainsi depuis les débuts du ST ! Les programmeurs s'y sont faits et ont fini par accepter la chose avec philosophie.***

***Mais, maintenant que débarquent les cartes graphiques, y a-t-il de nouvelles différences ? La réponse est NON ! Par bonheur, l'ordre hardware des registres sur une carte est l'ordre XBIOS, et l'ordre VDI d'une carte est l'ordre VDI normal...***

***Tout ceci se résume donc à une conversion XBIOS/VDI.***

## L'ordre XBIOS

Il correspond aux valeurs physiquement écrites en RAM écran et à l'ordre physique des registres de couleur.

## L'ordre VDI

Il correspond à un ordre virtuel choisi pour différentes raisons mais dans lequel on a la chance de toujours avoir du noir et du blanc aux registres 1 et 0 quel que soit le nombre de couleurs de la résolution courante.

## En bref...

Il faut donc comprendre que si avec la VDI j'affiche un pixel de couleur 8, je n'aurai pas for-

cément écrit 8 en RAM écran et que si je modifie le registre VDI-8 de couleur, je n'aurai pas modifié le registre XBIOS-8 de couleur.

On pourrait se dire : il suffit de faire du 100% VDI ou du 100% XBIOS. Certes, mais les choses marchent rarement comme on le voudrait...

## L'utilité par l'exemple

Dans certains cas, une programmation XBIOS vous est imposée :

– les palettes des images Degas ou NEO ne sont pas VDI !

– NVDI, lors d'un changement de résolution et du nombre de couleurs, ne donne plus accès à la fonction vs_color

Dans d'autres cas, c'est le format VDI qui s'impose :

– Les images IMG contiennent une palette au format VDI.

– certains drivers de cartes graphiques ne prennent pas la peine d'émuler les appels XBIOS (la Matrix 256 par exemple...).

Ces quelques exemples montrent qu'on est parfois contraint de passer d'un monde à l'autre, et donc de connaître les tables de conversion.

## Tables de conversion

en 16 couleurs
XBIOSVDI
00
12
23
36
44
57
65
78
89
910
1011
1114
1212
1315
1413
151

en 256 couleurs
XBIOSVDI
00
12
23
36
44
57
65
78
89
910
1011
1114
1212
1315
1413
15255
(de 16 à 254, pas de changement)
1616
.....
254254
2551

Un exemple : si en RAM écran, mon pixel a l'index numéro 5, je peux en fixer la couleur soit par les fonctions XBIOS en prenant 5 comme index, soit par les fonctions VDI en prenant 7 comme index.

Réciproquement : si j'ai fixé, avec un appel VDI, la couleur 6 sur du rouge, je peux alors afficher du rouge avec un appel VDI et l'index 6 ou en écrivant directement en RAM écran la valeur 3.

## Validité des tables

En 16 couleurs :
– écran Atari (ST/TT/Falcon)
– Nova

En 256 couleurs :
– écran Atari (TT/Falcon)
– NOVA
– Cyrel
– Matrix
– Crazy Dots 1 & 2
– écran HADES

J'ai limité ma liste aux machines et aux cartes dont j'étais certain, par contre, je n'ai jamais vu une carte n'acceptant pas ces tables : elles semblent donc être universelles sur nos machines à base de TOS.

Dieter Fiebelkorn (Gemview) quant à lui utilise une méthode universelle au lancement de ses programmes lorsqu'il se trouve en 16 ou 256 couleurs :

il écrit en (0,0) un pixel avec v_pmarker (appel VDI 7) puis le relit avec v_get_pixel (appel VDI 105). Cette deuxième fonction renvoie dans intout(0) l'index hardware XBIOS et dans intout(1) l'index VDI !

Ainsi, en parcourant toute la palette, il obtient sa table de conversion.

Cette méthode semble imparable, mais reste à la merci d'un driver de carte incomplet pour lequel v_get_pixel serait buggé ! Je fais moi-même la triste expérience de ce genre de drivers puisque sur ma carte NOVA, l'appel VDI 103 v_contourfill ne fonctionne pas ! Sous D2M par exemple, impossible de remplir une surface...

## Conclusion

Colorez bien, faites attention aux programmes détournant les fonctions couleurs comme NVDI ou les drivers de carte : sont-ils bien complets ? Doit-on plutôt utiliser XBIOS ou VDI ? Faites vos tests et choisissez la meilleure solution.

**Guillaume Tello**
**gtello@planete.net**

# programmer un ripper T.C.

***Dans cet article, nous vous proposons de réaliser un petit (572 octets !) utilitaire bien pratique : un ripper d'images True Color pour le Falcon 030 qui vous permettra de récupérer les images qui vous plaisent dans un jeu ou une démo.***

***Si la réalisation d'un tel programme est à la portée de la plupart des programmeurs en assembleur, sa conception requiert néanmoins une bonne maîtrise du système.***

***Cela en fait un programme idéal pour les débutants qui souhaitent acquérir de nouvelles connaissances.***

## Le principe

Le principe d'un ripper d'images est simple : on récupère l'adresse de l'écran vidéo, et on copie le contenu trouvé à cette adresse, suivant une taille variable qui dépend de la résolution, dans un fichier.

Le premier problème à résoudre est d'inter-

rompre le programme ijinspecté" au bon moment. C'est précisément là que l'assembleur se révèle indispensable, en nous permettant d'installer notre programme en interruption. Qu'est-ce qu'une interruption ? C'est tout simplement l'arrêt d'un programme en cours d'exécution. En fait, rien ne fonctionne dans votre ordinateur sans faire appel aux interruptions. On distingue plusieurs types d'interruptions, mais celle qui nous intéresse plus particulièrement est la VBL, abréviation de Vertical Blank, qui concerne le retour d'image. Une interruption VBL est déclenchée à chaque fois que le moniteur a balayé un écran complet. Pour ce faire, à chaque VBL, l'Atari passe inspecter le contenu de l'adresse $70. Si une routine s'y trouve, elle est exécutée.

Le deuxième problème est de choisir un ijsignal" correct qui déclenchera la capture d'écran lorsque nous le désirerons. Nous nous servirons de la combinaison de touches ALT HELP qui, en temps normal, déclenche une copie d'écran. Cette combinaison de touches est testée par l'intermédiaire d'une variable système située à l'adresse $4EE. Son contenu est normalement fixé à −1 ($FFFF) et une valeur de zéro déclenche la copie d'écran sur imprimante. Notre programme va se charger de détourner cet appel vers l'écriture de notre fichier image.

Enfin, troisième problème, il est nécessaire que notre routine soit installée à un endroit où elle a peu de chances de se faire ijécraser" par les autres programmes ; nous avons choisi, arbitrairement, l'adresse $200.

Le principe est donc simple, et il nous suffit, pour terminer, de savoir que l'adresse de l'écran nous est donnée par la variable système située à l'adresse $44E.

## La réalisation

La réalisation ne pose aucun problème et le source que nous vous proposons est à la fois très simple et clairement commenté. Nous avons d'ailleurs recherché une simplicité extrême qui nous amène à parler des...

## Limites & améliorations

Eh oui, un aussi petit programme souffre de quelques limites qui constituent d'excellentes bases pour vous permettre de poursuivre son élaboration (ce qui est le but recherché !) :

– tout d'abord, les utilisateurs intensifs pourront regretter qu'il n'y ait pas d'incrémentation du nom de fichier (le fichier est toujours sauvé sous le même nom, ce qui a pour effet d'écraser le fichier précédent). L'amélioration est ici très facile à réaliser puisqu'elle n'occupe que deux lignes ! A vos claviers...

– Il n'y a pas de test d'installation, et si le programme est réinstallé alors qu'il est déjà actif, cela occasionnera un plantage certain... Là aussi, l'amélioration est triviale et ne prend que quelques lignes.

– De manière plus approfondie, on pourrait sauvegarder l'image sous un format facilement récupérable par un logiciel graphique ; l'un des formats les plus simples et assez répandu est sans doute celui du précurseur True Paint. A ce sujet, je donne, à la suite du source, un second source vous permettant d'admirer vos captures d'écran et de les réutiliser dans vos propres créations. Il est prévu pour le True Color 40 colonnes, et vous pouvez le modifier pour le faire fonctionner en 80 colonnes (UN bit à changer !).

– Et bien sûr, rendre votre ripper capable d'aborder, pourquoi pas, toutes les résolutions !

**SAITO**

# la programmation nouvelle (2)

***Passons aux choses sérieuses. Nous allons cette fois-ci programmer un thread. Vous allez voir, c'est très simple.***

## CAHIER DES CHARGES

Pour un premier essai, il vaut mieux se contenter d'une réalisation assez limitée. Ce programme effectuera l'affichage d'un fichier ASCII à l'écran. Une barre de menu permettra le contrôle des diverses fonctions du programme. L'affichage se faisant directement au moyen de PRINTF du language C, donc par les fonctions du GEMDOS. En passant par le GEMDOS, il devient irréaliste de gérer des fenêtres, de toute façon, cela aurait inutilement grossi le programme. L'affichage se fait donc directement à l'écran, sur 17 lignes, à partir de la septième, et avec 80 colonnes de large. Il n'est pas question de faire scroller le texte, ceci ayant pour effet de faire scroller tout l'écran, l'affichage reprendra donc en haut dès qu'il sera arrivé à la ligne du bas.

Pour que le programme fonctionne, il est nécessaire de créer un fichier ressource nommé "PROG1.RSC", celui-ci est composé d'un arbre de menu "MENU1" incluant dans le menu fichier les 3 entrées de menu suivantes (le nom à donner à chaque objet est entre parenthèses).

Ouvrir (ME_LOAD) : provoque l'ouverture du sélecteur de fichiers en vue de l'affichage d'un texte.

Stop (ME_STOP) : arrête l'affichage d'un texte, cela est nécessaire avant d'ouvrir un autre fichier.

Quitter (ME_QUIT) : termine le programme.

## MISE EN OEUVRE

Le programme de ce mois est très simple. Il n'effectue qu'une seule tâche à la fois, alors que la gestion par threads permet bien plus, mais l'interactivité des menus reste totale. Rien n'a été prévu pour bloquer les menus, c'est pour cela que l'affichage commence en ligne7, sinon les menus seraient écrasés par le texte affiché.

Le thread de ce programme se nomme THREAD_DISPLAY. C'est lui qui est chargé de l'affichage du texte. Le paramètre qu'il reçoit en entrée peut prendre 3 valeurs : THC_BEGIN, THC_CONT et THC_STOP. Les initiales THC ont été choisies pour signifier qu'il s'agit de commandes de threads. BEGIN déclenche le début de son exécution, CONT en provoque la continuation (si le thread n'a pas terminé son exécution en une seule fois), et STOP provoque sa terminaison.

Voici maintenant le listing en language C expliqué par petits bouts.

```
#include <STDIO.H>
#include <STRING.H>
#include <TOS.H>
#include <AES.H>
#include "PROG1.H"
```

Jusque-là, rien de très spécial. Les fichiers headers sont inclus, y compris celui contenant les noms des objets du ressource.

```
#define TRUE -1
#define FALSE 0

#define TH_DISPLAY 1001
```

Ceci est le numéro de signal assigné à THREAD_DISPLAY. Celui-ci est généré par APPL_WRITE et lu par EVNT_MESAG (relisez le premier article).

```
#define THC_BEGIN 1
#define THC_CONT 2
#define THC_STOP 3
```

Liste des commandes du thread. Ce sont les commandes minimales applicables à tout thread. Nous aurons l'occasion d'en rencontrer d'autres plus tard.

```
int     ap_id;
OBJECT  *menu;
char    file[256];
FILE    *fh;
```

Quelques variables globales nécessaires au bon fonctionnement du programme. "ap_id" est l'identification AES du programme. "menu" est l'adresse de l'arbre de menu dans le resource. "file", le nom du fichier à afficher. Enfin, "fh" est le descripteur du fichier ouvert, cette variable pouvant aussi, moyennement quelques changements, être déclarée comme variable locale STATIC à la routine THREAD_DISPLAY.

## FORMAT DES MESSAGES GEM

Les fonctions EVNT_MESSAG et APPL_WRITE vont être ici utilisées en quantité. Un bref rappel de leur format s'impose. Voyons d'abord les prototypes.

```
int appl_write(int ap_id,int len,int msg[8]);
void evnt_mesag(int msg[8]);
```

Ces deux fonctions sont complémentaires, APPL_WRITE envoie un message à destination d'un thread, EVNT_MESAG va permettre d'activer le bon thread. ap_id est l'identificateur AES du programme de destination, comme le même programme est à la fois émetteur et récepteur du message, c'est la variable ap_id obtenue lors de l'initialisation de l'aes (par APPL_INIT) qui sera utilisée. La variable len quant à elle indique la taille du message (en octets), donc la taille de la variable msg, celle-ci faisant 8 int, il faut y mettre la valeur 16. Il est possible de passer de longs messages, dans ce cas, msg et len sont plus grands (sizeof(msg) permet de toujours indiquer la taille exacte), le complément de message est alors lu par APPL_READ, qui est véritable pendant d'APPL_WRITE. Cependant, dans l'application qui nous concerne, nous n'utiliserons jamais APPL_WRITE.

Voyons maintenant le contenu du tableau msg.

msg(0): type de message, cela inclut les types standard du GEM, tels que MN_SELECTED (menu sélectionné), WM_REDRAW (redessiner la fenêtre, il existe un paquet de messages commençant par WM), ou bien TH_DISPLAY (message custom servant à déclencher le thread d'affichage).

msg(1): identificateur AES du programme.

msg(2): si supérieur à zéro, le message est plus grand que le tableau msg, et nécessite donc la lecture du complément par APPL_READ.

msg(3)–msg(8): Ces 4 int dépendent du type de message.

Signification de msg(3)–msg(8) dans le cas de ce programme.

Si le type de message est MN_SELECTED, alors msg(3) indique le numéro d'objet du titre de menu (celui-ci reste en vidéo inverse, c'est à vous de le rétablir avec la fonction MENU_TNORMAL). Msg(4) quant à lui indique quelle est l'entrée de menu qui a été sélectionnée.

Si le message est TH_DISPLAY, donc un signal de thread, msg(3) contient la commande de thread (THC_BEGIN, THC_CONT, THC_STOP), msg(4) à msg(8) ne sont pas encore utilisés pour les threads.

## LA ROUTINE PRINCIPALE

En général, elle est placée à la fin du code source C, mais nous allons l'expliquer en premier, à vous de la replacer à la fin. L'indentation du source original a été supprimée pour faciliter la mise en pages, vous la retrouverez sur la disquette de ST MAG.

```
main()
{
int     msg[8];
int     end;

ap_id=appl_init();
if(!rsrc_load("PROG1.RSC")) return(-1);
rsrc_gaddr(R_TREE,MENU1,&menu);
menu_bar(menu,1);
graf_mouse(ARROW,NULL);
*file=0;
fh=0;
end=FALSE;
```

Ici, on initialise l'AES, le fichier ressource est chargé, l'adresse de l'arbre de menu est calculée, le menu est affiché et la souris mise en forme de flèche (au démarrage d'une application, la souris à toujours la forme d'une abeille). Par ailleurs quelques variables qui sont susceptibles d'être utilisées avant d'être définies sont mises à zéro (il suffit ainsi de les tester pour savoir si elles sont valides et dont éviter de généralement encaisser des erreurs de bus).

```
do
{
evnt_mesag(msg);
```

Voici le début de la boucle principale du programme. Cette boucle est généralement appelée boucle d'évènements (event loop en anglais) et intègre le scheduler prenant en charge l'interactivité du programme (ainsi que les threads dans le cas présent). Si ici, la fonctionne EVNT_MESAG est amplement suffisante pour ce qu'il y a à faire, la plupart du temps c'est la fonction EVNT_MULTI, plus puissante qui sera utilisée à sa place.

```
switch(msg[0])
{
        case(MN_SELECTED):
                if(msg[4]==ME_LOAD) load_text();
                if(msg[4]==ME_STOP) stop_display();
                if(msg[4]==ME_QUIT) end=TRUE;
                menu_tnormal(menu,msg[3],1);
                break;
        case(TH_DISPLAY):
                thread_display(msg[3]);
                break;
}
```

Voici le scheduler dans toute sa simplicité. Il fonctionne à deux niveaux, le premier aiguillant le code par rapport à msg(0), le second, intégré dans le cas MN_SELECTED, effectuant un aiguillage par rapport à msg(4). La structure SWITCH/CASE se prête parfaitement à l'écrite d'un scheduler, il aurait d'ailleurs été possible d'écrire le second niveau avec SWITCH/CASE plutôt qu'avec une série de 3 IF.

Dans le cas de l'usage de EVNT_MULTI, le scheduler passe alors à 3 niveaux. Un nouveau premier niveau se chargeant d'effectuer une sélection entre les différents types d'évènements possibles. Les 2 niveaux de la version EVNT_MESAG se retrouvant déplacés vers les positions 2 et 3.

```
} while(!end);
if(fh) fclose(fh);
menu_bar(menu,0);
rsrc_free();
appl_exit();
return(0);
}
```

Fin de la routine principale, on teste la variable end pour savoir si l'on doit sortir de la boucle d'évènements (scheduler). Ensuite, un fichier éventuellement ouvert est refermé (il serait plus conforme d'appeler THREAD_DISPLAY avec une commande THC_STOP, c'est d'ailleurs ce que nous ferons à l'avenir, vous pourrez déjà le modifier si vous le souhaitez). Ensuite la barre de menu est retirée, le ressource effacé, l'AES est quitté, et le programme se termine enfin.

## LES ROUTINES ANNEXES

Il y a deux routines annexes, la première est chargée de la sélection du fichier à charger, c'est elle qui déclenche THREAD_DISPLAY.

```
void load_text(void)
{
```

```
char path[256];
char name[32];
int ok;
int msg[8];
```

Le sélecteur de fichiers du GEM fonctionne avec 2 chaînes de caractères, la première contient le chemin d'accès et la seconde le nom. C'est au programmeur de regrouper les deux pour obtenir un nom de fichier exploitable. Ici, il a été prévu 31 caractères pour le nom (le 32e étant occupé par le caractère nul de fin de chaîne), cela permet la compatibilité avec les noms longs de MINT et MAGIC (on peut mettre encore plus que 32 caractères par sécurité).

```
if(fh) return;
```

Si un fichier est déjà ouvert, la fonction s'arrête là. Il faut d'abord cliquer sur STOP ou attendre la fin du fichier avec d'en charger un autre. Il serait aussi possible de refermer le fichier ouvert, mais c'est TH_DISPLAY qui se charge de l'ouverture et de la fermeture du fichier.

```
fsel_input(path,name,&ok);
if(ok)
{
        strcpy(file,path);
        strcpy(strrchr(file,'\\')+1,name);
```

Ces deux lignes combinent path et name pour en faire un nom de fichier exploitable.

```
        msg[0]=TH_DISPLAY;
        msg[1]=ap_id;
        msg[2]=0;
        msg[3]=THC_BEGIN;
        appl_write(ap_id,16,msg);
```

Le message est envoyé à l'intention de THREAD_DISPLAY. Il signifie "Un fichier vient d'être ouvert, tu peux commencer à l'afficher". Le sheduler, quand il verra passer ce message, l'enverra à l'intention de THREAD_DISPLAY.

```
}
else
        *file=0;
}
```

Cette seconde fonction annexe est réellement très annexe. Il aurait été parfaitement possible de s'en passer, mais cela permet de montrer un autre envoi de message.

```
void stop_display(void)
{
int             msg[8];

msg[0]=TH_DISPLAY;
msg[1]=ap_id;
msg[2]=0;
msg[3]=THC_STOP;
appl_write(ap_id,16,msg);
}
```

Son but est d'envoyer un message signifiant "Tu arrêtes l'affichage et tu fermes le fichier". Il aurait été bien plus simple de remplacer tout appel à STOP_DISPLAY par : thread_display(THC_STOP). Mais dans ce cas, il n'y aurait pas eu de message, ni de traitement par le scheduler, ce n'est pas le but de ce deuxième article. Nous verrons plus tard à quels moments il peut se révéler judicieux d'appeler directement les threads plutôt que de leur envoyer un message.

## LE THREAD

Nous avons gardé le meilleur pour la fin. Cette routine ne dispose que d'un paramètre en entrée. Celui-ci détermine comment le thread doit se comporter : s'il doit commencer, s'il doit continuer, ou s'il doit s'arrêter.

```
void thread_display(int action)
{
int msg[8];
char text[100];
int ret;
int cc;
static char cont;
static int line;
```

Deux variables locales de type STATIC sont définies. Il s'agit de la mémoire du thread, cela lui permet de reprendre son travail exactement là où il s'était arrêté avant. La première, cont, indique si le programme est en cours d'exécution, ou s'il est arrêté, quant à la seconde, line, elle indique la prochaine position d'écriture.

```
if((action==THC_BEGIN)&&(*file))
{
        fh=fopen(file,"r");
        if(!fh) return;
        cont=TRUE;
        line=0;
}
```

Si l'on demande la mise en activité du thread, et qu'un fichier a été sélectionné, on tentera l'ouverture de ce dernier. Si celle-ci s'effectue avec succès, on se replace sur la ligne du haut et on met cont=TRUE, ce qui active le thread.

```
if(action==THC_STOP)
{
        if(fh) fclose(fh);
        cont=FALSE;
        fh=0;
}
```

Commande d'arrêt du thread. Le fichier est fermé, et cont=FALSE désactive le thread.

```
if(cont&&fh&&((action==THC_BEGIN)||(ac-
tion==THC_CONT)))
```

Si cont==TRUE, donc que le thread est actif, qu'il y a un fichier ouvert, et que de surcroît la commande est de type BEGIN ou CONT, le thread s'exécute.

```
{
        ret=fscanf(fh,"%80[^\n]%c",text,&cc);
        printf("\x1bY%c%c\x1bl%s",38+line,32,text);
```

Partie fonctionnelle du thread, on lit une ligne du fichier (80 caractères maximum) et on l'imprime. Les séquences d'échappement provoquent un placement du curseur en ligne 7+line et en colonne 0.

```
        if(ret==EOF)
        {
                cont=FALSE;
                fclose(fh);
                fh=0;
                return;
        }
        if(line++>15) line=0;
```

Si l'on est arrivé à la fin du fichier, le thread s'auto-termine (cont=FALSE) et le fichier est refermé.

```
        msg[0]=TH_DISPLAY;
        msg[1]=ap_id;
        msg[2]=0;
        msg[3]=THC_CONT;
        appl_write(ap_id,16,msg);
```

Voici la partie la plus intéressante du thread. Si le programme arrive à ce point là, c'est que le thread n'est pas terminé, qu'il faudra donc l'exécuter à nouveau pour qu'il continue son travail. Pour réaliser cela, le thread s'envoie un signal à lui-même pour lui demander de continuer.

```
}
}
```

Le programme est terminé. J'espère que vous avez bien saisi toute la simplicité du système. Chaque thread ne s'effectue que par tranches. Du coup, l'utilisateur n'est jamais bloqué et plusieurs actions peuvent se dérouler simultanément. Chaque thread provoquant lui-même sa continuation tant qu'il n'est pas terminé, la mise en oeuvre du système en est par conséquent très allégée, le noyau du système étant le sheduler de l'event loop.

## END

Tout ce système permettant une gestion intégralement multithread est entièrement programmée avec des éléments standard du GEM, c'est-à-dire avec un système créé il y a plus de 10 ans. Comme quoi, quand un système est bien conçu à la base, il est possible d'aller très loin avec.

**Pascal BARLIER**

# SHAREWARES

spécialiste : Jean Jacques ARDOINO

# des gemmes pour le GEM

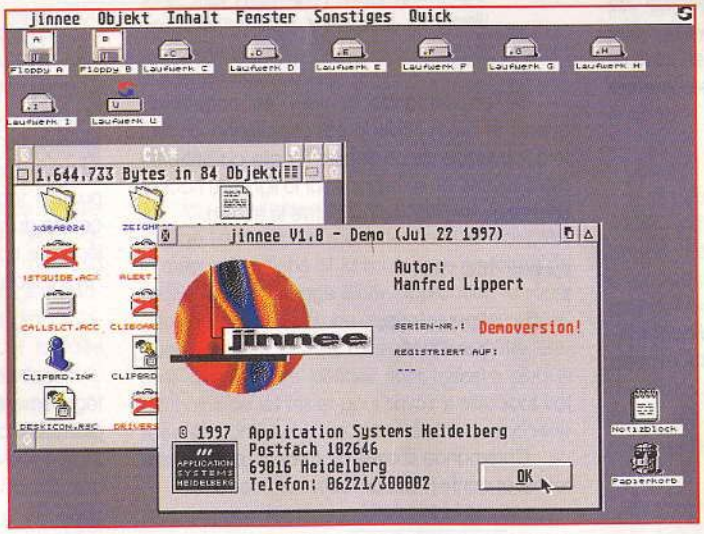
***C'est le grand calme, cet été, comme tous les ans. Mais ce n'est pas vide. Loin de là, j'aurai quand même près de dix-huit mégas à vous proposer, mais il aura fallu un peu plus de temps pour les trouver : beaucoup de serveurs sont en activité ralentie. C'est normal, nos ftp favoris sont presque tous hébergés sur des machines universitaires. Mais il est tout de même encourageant que, même en période d'été, l'activité du shareware se maintienne à un bon rythme. C'était loin d'être le cas pour les deux étés précédents. On peut donc en conclure, puisque cela fait plusieurs mois que le shareware Atari a gagné en quantité mais aussi en diversité, que l'activité autour du TOS, du GEM et de MagiC a retrouvé une certaine santé.***

A propos de ftp, j'en profite pour vous signaler que deux d'entre eux, Stuttgart et Paderborn, ont en ce moment, par contre, un peu plus d'activité qu'à l'habitude. Sur Stuttgart, notamment, on trouvera les premiers numéros d'Ictari, une revue électronique consacrée à la programmation (C, Assembleur, GFA, STOS...). Ces numéros datent un peu (1995), mais il y en a d'autres plus récents dans un dossier News mais le download n'y est pas autorisé pour les connexions anonymes.

Dans mes explorations, je n'ai pas ramené le Debian Linux. Mais ceux qui sont intéressés pourront toujours aller le chercher sur THE BBS, il y a tous les fichiers (je crois).

Come vous l'avez remarqué, j'ai pris l'habitude d'indiquer les coordonnées des auteurs des programmes présentés ici, comme cela m'a été suggéré par divers lecteurs. Je pense que c'est une bonne chose, d'abord parce que cela permet de commander directement les programmes, et ensuite parce que, grâce à l'e-mail et les URL Web indiquées quand c'est possible, on peut trouver ces programmes sur internet sans être contraint de se plier à la lenteur du Minitel.

L'ajout est utile dans l'intention, mais j'espère qu'il l'est autant dans les faits, parce que c'est une plaie pour la vérification orthographique de chaque article. Le correcteur passe plus de temps sur ces ajouts, avec tous ces arrêts sur les noms, les adresses, les sites Web et les adresses e-mail, qu'à vérifier ce que j'ai rédigé.




Je précise d'ailleurs que toutes ces informations ne sont pas réécrites dans les articles mais sont, autant que possible, copiées et collées depuis les readme des auteurs, depuis mon browser Web ou depuis mon gestionnaire d'e-mail. Ce n'est pas par flemme, mais c'est pour offrir un maximum de garantie quant à la validité de ces adresses. Beaucoup d'entre nous savent à quel point la moindre erreur de recopie d'une URL ou d'une adresse e-mail suffit à rendre la connexion impossible.

## Les mises à jour

Tout d'abord, après un an de silence, l'auteur de BoxKite nous propose une nouvelle version 1.80. Rappelons que BoxKite est un sélecteur de fichiers alternatif (comme Selectric ou UIS), c'est-à-dire qu'il remplacera le sélecteur pour toutes les opérations faisant appel à ce dernier. L'intérêt d'une telle substitution réside dans le fait que ce type de sélecteur est truffé de fonctions supplémentaires (mémorisation de répertoires, création de dossier, copie et effacement de fichiers, masques complets de recherche, etc.) et supporte souvent aujourd'hui un protocole comme VA-Start qui permet, pour les applications le gérant, de sélectionner plusieurs fichiers à la fois. Et BoxKite constitue une très bonne solution. Mais il faudra, bien sûr, s'attaquer à la doc en allemand si on veut mettre en oeuvre des fonctions pointues.

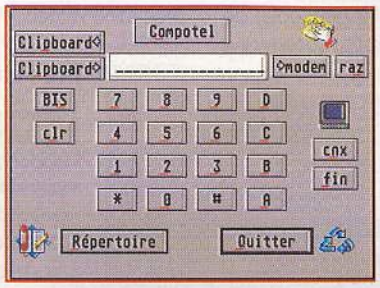
Parmi les autres utilitaires, notons la version 1.01 de CPXE, ces petits CPX adaptés à MagiC

et COPS, ainsi qu'une nouvelle version (2.1) du patch IDE pour MagiC. Du côté de Gemini, les Mupfel Tools en sont à leur douzième version. Finder, programme qui permet à la fois des recherches de fichiers et des catalogues de disques, est updaté en 1.08. Pour lire à coeur ouvert dans le système nous avons Profile 2.21, qui donne une foule d'informations sur le système et l'environnement (TOS, utilisation de la RAM, cookies, GDOS, ASSIGN.SYS, accessoires et CPX actifs, etc.) et qui est compatible TOS, MagiC (tous), MultiTos, Geneva, PaCifiST... Il y a d'ailleurs une nouvelle version de PaCifiST (la 0.46) et, puisque nous sommes du côté de la force obscure, continuons avec Parallel Copy 2.50 qui, permettant la liaison entre deux machines par leur port parallèle, pourra bien sûr être utilisé pour échanger des fichiers avec un PC (ou un autre Atari).

Screen Artist, veille d'écran pour TT d'abord, TT et Falcon ensuite, a été mis à jour en version 1.1. Il y a maintenant une version 2.0 de RGB VGA, qui permet de manipuler différents NEWDESK.INF quand, vous l'aurez compris, on est amené à passer fréquemment d'un moniteur VGA à un moniteur RGB (ou une télé) et réciproquement.

Du côté des communicants, il y a aussi quelques nouveautés. D'abord, les utilisateurs qui ont rencontré quelques soucis avec la version 1.25 de CAB OVL devraient voir la plupart de leurs problèmes réglés avec la version 1.2618. Ils pourront alors, en toute tranquillité, utiliser la version 0.79 de NEWSie pour lire les news françaises Atari. C'est un groupe de discussion très convenable tant qu'on n'y parle que de souris, de vitesse du port série ou de tuyaux inédits pour obtenir un affichage en 641 par 479. Mais, si on s'aventure à y parler d'autre chose, à propos de l'avenir d'Atari, par exemple, on découvrira très vite que la seule chose, dans le monde du TOS, capable d'aller plus vite que l'Hadès aujourd'hui n'est pas une machine, c'est l'insulte qui, elle en tout cas, semble n'avoir aucune difficulté à renaître de ses cendres...

Ceux qui n'ont pas d'accès internet pourront tout de même profiter de ces incontinences (et aussi d'autres échanges bien plus intéressants, heureusement) grâce à la version 2.02 de Kivi qui permet, pour peu qu'on ait accès aux newsgroups et à l'e-mail par l'intermédiaire d'un BBS qui gère les paquets de messages au format QWK, de gérer ses messages hors connexion. Et Coma, imperturbable, est au rendez-vous avec sa mise à jour bimestrielle, une 4.10 cette fois. Rappelons que Coma, s'il est un peu cher, est un des meilleurs gestionnaires de fax en shareware sur Atari. On pourra ensuite utiliser Costa 2.20 (en V.O., c'est-à-dire en anglais) pour calculer le coût des communications.

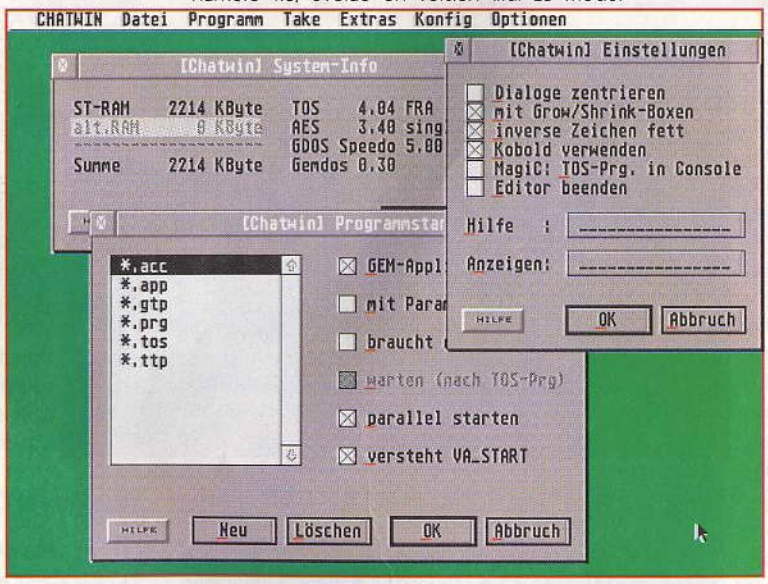



Et, pour les utilisateurs qui se servent du Minitel, Swiftel Photo qui, comme son nom l'indique, émule le Minitel photo (ainsi que les Minitels 1 et 2, la couleur, le DRCS...), est en constante amélioration. Il est vrai que ses updates sont fréquentes, mais c'est justement parce qu'il s'agit d'un programme particulièrement soigné, et beaucoup de modifications ont été effectuées en fonction des remarques des utilisateurs.

Pour les graphistes, voici une nouvelle version de BitMap Viewer IV (aussi connu sous son nom abrégé, BV4), la 4.21, un bon viewer qui tourne avec un minimum de 256 couleurs en VGA, sait s'adapter à beaucoup de cartes graphiques... Et Diapo, un très bon catalogueur d'images que je vous avais présenté dans le numéro 115, évolue en version 1.1d. EB Model (modeleur pour POV) est en version 3.20, un des portages de POV 3 (celui d'Eric Da Cunha), est lui-même updaté en 3.01, Eureka nous offre sa release de juillet, et nous allons voir du côté des images qui bougent avec les nouvelles versions pour TT/Falcon et STE, respectivement en 2.52 et 2.50. Enfin, la version 2.61 de Stella, un programme permettant de manipuler des fichiers graphiques et sonores et de les gérer par un système de base de données.

Allons maintenant faire un tour du côté des jeux où il y a aussi quelques nouvelles intéressantes, notamment des mises à jour des codes Jaguar et du Jaguar Explorer Online (réalisé par l'équipe qui nous pondait régulièrement Atari Explorer Online) et un troisième volet des émulations de GameBoy par Reservoir God, et il s'agit cette fois de Mario.

Mais, surtout, la nouvelle intéressante du mois est celle de l'évolution de Bad Mood en 3.06 alpha (dernière minute : j'ai même trouvé une 3.07). Nous ne pouvons pas encore dire que nous sommes sur le point d'avoir Doom sur Falcon, mais le projet a beaucoup avancé. D'abord, j'ai testé cette dernière version dans les mêmes conditions que les précédentes, c'est-à-dire l'environnement système et graphique habituel de mon Falcon. Et cela va beaucoup plus vite ! Le nombre d'images par secondes reste dépendant de la configuration (que je n'ai pas cherché à optimiser), mais par contre il y a un gain énorme en fluidité. Du côté des fonctions, le moteur gère maintenant partiellement les monstres et les objets (trousses de secours, armures, etc.) contenus dans le WAD. Les monstres sont encore immobiles et les objets sont non fonctionnels, mais tout cela est présent. Depuis la version 2.16 déjà on ne traversait plus les murs, et nous avons maintenant plusieurs fonctions supplémentaires : un zoom avant et arrière pour régler la taille de la fenêtre (et gagner éventuellement en fps), un réglage de la finesse de résolution, la map (qui anticipe peut-être un peu sur les endroits réellement explorés)... J'ai cru lire qu'on pouvait même tirer, mais ce n'est pas probant... Reste que tout cela est très impressionnant. Bien sûr, ces remarques vont bien engendrer quelques "Boafff...", mais je retrouve le même enchantement que le jour où j'avais admiré la preview de Running.

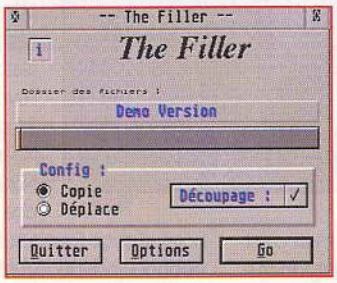



## Chatwin 3.02

*Shareware de Dirk Haun, 120 F*
*Europastra e 8*
*D-64569 Nauheim*
*Allemagne*

Ah oui, tout le monde le connaissait, ce

programme qui date de mai 1996 ? Eh bien pas moi, ni les ftp allemands non plus, avant ces jours derniers. Et pourtant, c'est un outil qui est loin d'être inutile puisqu'il s'agit d'un shell pour le développement, autrement dit d'une application qui permet de coordonner les différentes étapes de la programmation. On lui dit quel éditeur utiliser pour saisir les lignes de programme, on lui indique le chemin du compilateur, du linker, du debugger... il supporte les protocoles de ST-Guide, UDO, TEX, il inclut un CLI (command line interpreter). L'éditeur de ressource n'est pas prévu ? Etonnant, mais pas bien grave, on dispose encore d'une commande pour lancer deux programmes externes.




Chatwin est particulièrement adapté au C, mais avec des fonctions particulières pour le STJ-Oberon 2 (Enchanté !). Mais, en fait, son auteur le définit comme universel car adapté à tous les compilateurs de langage classique. Reste qu'il faut avoir de bons repères en allemand, mais les programmeurs doivent avoir l'habitude, depuis le temps...

## Compotel 1 E

*Freeware de Francis Pierson*
*http://services.worldnet.net/fpierson/homepage.shtml fpierson@worldnet.fr*

Ce programme, à l'origine pour Falcon, est destiné à la composition vocale de numéros de téléphone. Mais il offre aussi une fonction de répertoire qui, elle, peut tourner sur toutes les machines. Compotel est donc plus largement compatible, étant entendu que seul le Falcon permettra d'utiliser la fonction de composition. Compotel s'utilise en accessoire, en programme, en application TOS, ou encore par drag and drop (on peut glisser sur son icône un fichier dont le nom contient le numéro de téléphone à composer).

Le répertoire n'a pas l'aspect d'une usine à gaz, juste les quelques champs nécessaires, mais ces derniers offrent de la place pour y saisir toutes les informations qu'on jugera utile.

Attention : la première fois qu'on lancera le programme et la fonction répertoire, il créera un dossier à cet effet. Mais, si vous déplacez Compotel par la suite, il faudra songer à effacer (ou modifier avec un éditeur de textes), le fichier COMPOTIE.INF, car il y est inscrit le chemin absolu du dossier répertoire créé. Et Compotel ne retrouvera pas le dossier situé à son niveau du fait qu'il tiendra compte aussi du chemin indiqué dans son fichier de config. Et il ne pourra pas en recréer un non plus. La solution, si on déplace Compotel, est simple (voir plus haut), mais je ne doute pas que l'auteur trouvera le moyen d'arranger cela dans une prochaine version.

## The Filler 1.06

*Shareware de Rémi Vanel, 20 F*
*15 rue de la Donzière*
*74600 SEYNOD*
*http://imac.u-paris2.fr/very/tnt.htm*
*vanel@club-internet.fr*

Filler est un programme qui permet, à partir d'un dossier sélectionné sur un disque dur, d'en copier les fichiers sur une ou plusieurs disquettes. Filler permet également de découper les gros fichiers qui ne tiendraient pas entièrement sur une disquette. Et il est livré avec un petit programme nommé RECUP qui permet de rassembler les segments des fichiers découpés. Bien sûr, les fichiers qui n'ont pas eu besoin d'être découpés sont lisibles directement sur les disquettes.

Attention : même si Filler peut, dans certains cas, être utilisé pour des fonctions de bakkup de disque dur, ce n'est pas sa fonction première : il ne prend en compte que les fichiers, et en aucun cas les dossiers.

Par contre, il pourra avantageusement être utilisé pour un groupe de fichiers devant être copié avec des découpages (une démo, une grosse image, une animation vidéo...)

Notez que si Filler, tant qu'il n'est pas enregistré, est bridé, le programme de récupération, par contre, est dans tous les cas pleinement fonctionnel. Il peut même être diffusé seul, séparément de l'ensemble du shareware, pour accompagner un fichier découpé, ce qui, après tout, est très logique.

## Joust

*Domaine Public*

Voici un jeu légendaire, dont cette adaptation est en domaine public. Elle date de 1995 et fait donc partie des "Easter Eggs" du shareware, c'est-à-dire des programmes et documents longtemps cachés et qui, un jour, sortent de leur tanière sans qu'on sache pourquoi. Mais le fait est... En attendant, Joust permet de jouer à un ou deux joueurs et c'est plutôt bien fait, bien que peu adapté à la vitesse des processeurs sur Falcon et, vraisemblablement, sur TT. Sur Falcon, ça va déjà plutôt très vite... Mais ça tourne. Ce qui est rigolo, c'est qu'il faudrait presque utiliser un truc comme Backward, non pas pour la compatibilité, mais rien que pour ramener la machine à la vitesse du ST... Il faut simplement penser à se mettre en basse résolution ST.

## Sirius Player 1.1

*Freeware de Achim Settelmeier*
*Ruelzheimerstra e 30a*
*76756 Bellheim*
*Allemagne*

achim.settelmeier@ka.maus.de

Il s'agit d'un player de fichiers MOD à l'interface très différente de la plupart de ceux qu'on utilise habituellement : en plein écran et sans barre de commande ! Hormis cette présentation peu habituelle, il s'agit d'un player de qualité, sur le plan du son, pouvant tourner sur STE (et sans doute sur TT, qui possède un chip DMA) comme sur Falcon. Le player utilise les possibilités de la machine, c'est-à-dire qu'il offre du 25 kHz 8 bits sur STE et du 50 kHz 16 bits sur Falcon. Il est compatible avec les modules 4 et 8 voies, supporte Pack-Ice 2.4 et Atomik 3.5, ainsi que les modules compactés avec Noisepakker), permet de sauver les modules décompactés, compatible Octalyser...
Ainsi ce player, s'il a un look qui laisse penser qu'il est sommaire, est en fait assez complet.

## SND Player 0.3

*Freeware de Odd Skancke*

*oskancke@sn.no*

Toujours dans le son, voici un player de modules au format SND. Ce format SND ne doit pas être confondu avec le format d'échantillons. Il s'agit ici d'un format avec une qualité moindre que celle offerte par les modules au format MOD, mais générant aussi des fichiers qui tiennent beaucoup moins de place. Il tourne sur STE, TT et Falcon et sous PaCifiST, du TOS 1.0

au 4.04, ainsi que sous MiNT et N.AES.

## Speed Print 1.2

*Shareware de Rémi Vanel, 70 F*
*15 rue de la Donzière*
*74600 SEYNOD*
*http://imac.u-paris2.fr/Very/tnt.htm*
*vanel@club-internet.fr*

Il ne s'agit pas (encore) d'un concurrent d'Idealist. Speed Print se propose d'imprimer essentiellement des images (TGA type 2 non compressé et IMG monochrome) en utilisant les nouveaux drivers SpeedoGdos (et uniquement Speedo car Speed Print et NVDI ne semblent pas vouloir travailler ensemble). On peut aussi ajouter du texte (titres, légendes).

## Text Analyser

*Freeware de Mario Becroft*
*http://www.pl.net/user/mario/*
*mb@tos.pl.net*

Réalisé sous GEM par Mario Becroft d'après une application de Thomas Castle, Text Analyser est un petit utilitaire qui donne des infos sur les caractéristiques d'un texte ASCII (nombre de caractères, de syllabes, de mots, ainsi que quelques valeurs moyennes). Dommage qu'il ne tienne pas compte de tous les caractères (espaces, codes de fin de paragraphe...).

Saisi d'un doute, j'ai réduit un texte ASCII au strict minimum en supprimant tous les espaces, fins de paragraphes, tabulations, points, virgules, slashs... A peu près tout sauf les 26 lettres de l'alphabet Et je compte encore 15 caractères de plus que ce qu'annonce Text Analyser. Alors, quels sont ces signes que j'ai laissés et que Text Analyser ne prend pas en compte ? L'arobace, les chiffres ?

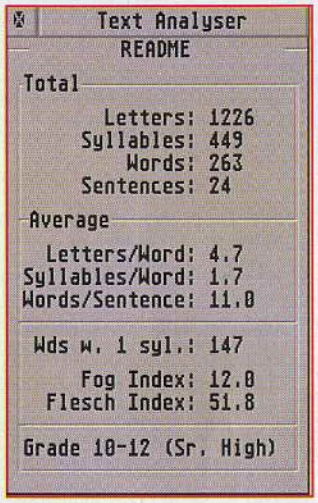
En résumé, Text Analyser peut constituer un très bon outil pour les rédacteurs en chefs, pour calculer le nombre de signes pour les piges... 300 caractères non comptabilisés sur 1500, ça peut faire une économie substantielle !...

## Mr Boomer

*Shareware de Gilhem de Cooman, 45 F*
*2 rue de la Gare*
*59284 Pitgam*

Voici, pour terminer cette présentation de la collection d'été, un clone de BomberMan, avec quelques variantes dans les règles puisque, à l'inverse de l'original, Mr Boomer est plus basé sur la réflexion : chacun des niveaux est une petite énigme et, s'il faut détruire en posant des bombes, il faut aussi deviner comment résoudre le tableau. Une belle réalisation (graphismes et sons). De plus, alors que BomberMan est traditionnellement plutôt multi-joueurs, Mr Boomer est pour un seul joueur.

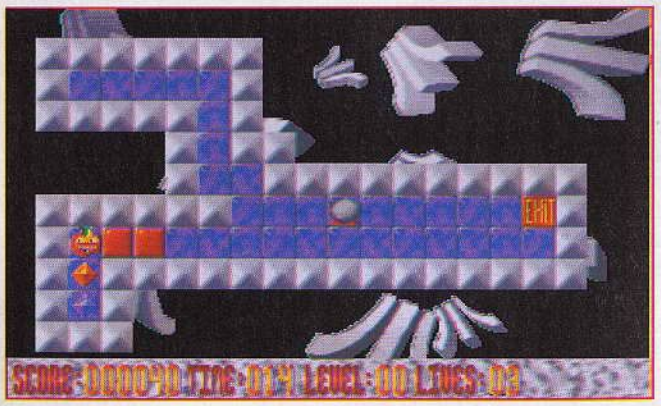
Le jeu se manipulera au joystick, sur toute machine, en RGB comme en VGA. Ce qu'il faut savoir quand on le découvre c'est qu'il y a deux petits bugs. D'abord, quand on le quitte, on obtient un bug d'affichage et des bombes (sur Falcon en tout cas). Pas grave, il suffit de redémarrer. Ensuite, quand on démarre le jeu, on est censé se trouver devant un choix (jouer, options, quitter...) Mais le menu est invisible lors de ce premier accès (toujours sur Falcon). Il faut juste lancer une partie et la quitter immédiatement pour avoir accès au menu. Tout cela n'est pas bien méchant, au vu de la qualité et de l'intérêt du jeu. Mais il est vrai que, si ça peut être corrigé, eh bien ce sera plus propre...




## Dernière minute : NoSTalgia !

*Freeware de Philippe Gérin*
*http://users.skynet.be/sky39147/*
*ph.gerin@skynet.be*

Et, en toute, toute dernière minute, voici qu'arrive un nouvel émulateur Atari sur PowerMac NoSTalgia, en version 0.1b1, est un émulateur de ST/STE de 512 Ko à 2 Mo de RAM, nécessite une image de TOS (1.0 à 1.04) pour fonctionner et offre une compatibilité avec beaucoup de jeux. C'est en quelque sorte l'équivalent de PaCifiST, mais sur PowerMac. Pas le temps de vous en dire plus, mais on y reviendra. Vous avez, en tout cas, l'adresse Web pour en savoir plus et le récupérer, ainsi que l'adresse e-mail de l'auteur. D'autre part, NoSTalgia est, bien entendu, inclus dans la collection du mois sur le serveur STMAG. Trop tard pour modifier le tableau, mais il se trouvera en EMUL/SYSTEMS.




## Et le reste

Toujours beaucoup de littérature, notamment les dix premiers numéros d'Ictari dont je vous parlais au début de cet article, mais aussi quelques numéros de ST Report, deux numéros de ST+ (la revue du STOS) et le numéro 9 d'UnderCover Magazine. Sans omettre le troisième numéro (pour 1997) de Around the OS qui, comme la dernière fois, existe en trois déclinaisons : une version couleur, une version monochrome, toutes deux au format ST-Guide, et une version au format html.

Et aussi des versions de démonstration : d'abord celle d'une application musicale : Snippit Synth 1.0 (un synthétiseur virtuel gérant l'AVR, l'AIFF et le Midi sample dump), puis celle de Geneva 006.

## A bientôt

Au moment où je termine ces lignes, beaucoup d'entre vous sont en vacances. Quand vous les lirez, vous ne serez peut-être pas encore de retour. Donc profitez bien de ces jours de repos. Moi, je pars me mettre au vert dans deux jours. Et je voulais, avant de partir, compléter cette collection par un ou deux sharewares exceptionnels. J'ai donc, la nuit dernière, fait un ultime tour des serveurs allemands.

Cela a permis de trouver une ou deux bricoles mais, surtout, de découvrir la version de démonstration d'un nouveau bureau alternatif édité par Application Systems Heidelberg, Jinnee 1.0. Après avoir installé WDIALOG en dossier AUTO, j'ai tenté de lancer le petit nouveau, mais je n'ai obtenu que des bombes sur mon Falcon. Il faut donc en déduire qu'il ne fonctionne qu'avec MagiC (ce qui est le cas : il fonctionne très bien dans ce cas). Pas le temps d'en dire plus que les premières impressions : il semble que ce soit un bureau qui allie la facilité d'accès de Thing avec la puissance d'Ease. En tout cas, Jinnee semble très complet, et très joli.

Et c'est sur ce petit scoop que je prends congé en vous souhaitant une bonne fin de vacances.

Babaye !

**Jean-Jacques Ardoino (NEXT)**
**jja@pressimage.fr**

| Logiciel | Description | Version | Chemin sur le 3 6 1 5 STMAG |
|---|---|---|---|
| AGATe | Création de GIF animés | 1 . 2 | /GRAPH/ANIM/AGATE 1 2 .TOS |
| Alta Lista | Listing de pages html | 1 . 5 | /COMMS/ALTLST 1 5 .TOS |
| AtariIRC | Dialogue en direct sur internet | 0 . 7 2 | /COMMS/IRC_O7 2 .TOS |
| Bad Mood | Visualiseur de Wads Doom | 3 . 07 New ! | /JEUX/ACTION/BM3O7 .TOS |
| Base 6 4 Decoder | Décodeur Base 6 4 | 0 . 9 | /COMMS/BASE 6 4DC .TOS |
| Bitmap Viewer IV | Visualiseur d'images | 4 . 2 . 1 New ! | /GRAPH/UTILS/BV 4_4 2 1 .TOS |
| BoxKite | Sélecteur de fichiers | 1 . 8 0 New ! | /UTILS/FICHIERS/BKITE 1 8 0 .TOS |
| BubbleGEM | Bulles d'aide sur systèmes multitâches | 02 | /UTILS/SYSTEM/BUBBLE 0 2 .TOS |
| CD Merge | Edition des bases de CD Player | | /MUSIQUE/CD_MERGE .TOS |
| Chatwin | Shell universel de développement | 3 . 02 ‹ – | /PROGRAMM/OUTILS/CHATW3O2 .TOS |
| ClockPoV | Shell pour POV | 1 . 6 | /GRAPH/DESSIN/POV/CLKPOV 1 6 .TOS |
| Color TT | Icônes couleur sur bureau normal du TT | | /UTILS/DIVERS/COLOR_TT .TOS |
| Compotel | Répertoire et composition vocale | 1E ‹ – | /COMMS/COMPO_1E .TOS |
| Congas | Envoi de messages sur Pagers TAM–TAM | | /COMMS/CONGAS .TOS |
| COPS | Panneau de contrôle en fenêtre GEM | 1 . 06F | /UTILS/SYSTEM/COPS 1 0 6F .TOS |
| Costa | Coût des communications téléphoniques | 2 . 2 0 New ! | /COMMS/COSTA 2 2 0 .TOS |
| CPXE | Modules CPX pour COPS | 1 . 0 1 New ! | /UTILS/DIVERS/CPXE_1 0 1 .TOS |
| Decocalc | Calculatrice | 1 . 4 | /UTILS/DIVERS/DECOCA 1 4 .TOS |
| Diapo | Catalogueur d'images | 1 . 1 0d New ! | /GRAPH/UTILS/DIAPO 1 1D .TOS |
| Dom's Viewer | Visualiseur de documents | 1 . 0 1 | /UTILS/FICHIERS/VIEW1 0 1 .TOS |
| EB Model | Modeleur pour POV | 3 . 2 0 New ! | /GRAPH/DESSIN/POV/EBMOD 3 2 0 .TOS |
| Egale | Comparaison de fichiers | 3 . 8 2E | /UTILS/DIVERS/EGAL 3 8 2E .TOS |
| Eurêka (rev 0 7 . 9 7) | Traceur | 2 . 1 2 New ! | /SCIENCES/MATHS/EURK0 7 9 7 .TOS |
| Filler | Copie disque dur vers disquettes | 1 . 0 6 ‹ – | /UTILS/DISK/FILLER 0 6 .TOS |
| Finder | Recherche et catalogue de fichiers | 1 . 0 8 New ! | /UTILS/FICHIERS/FINDR 1 0 8 .TOS |
| FlaySID | Emulateur soundchip du Commodore 6 4 | 1 . 2 | /MUSIQUE/SAMPLES/UTILS/FLAYSD 1 2 .TOS |
| Freedom | Sélecteur de fichiers | 2 . 0 1 | /UTILS/SYSTEM/FREDM 2 0 1 .TOS |
| GCC Shell | Shell pour le développement sous GCC | 2 . 1 3b | /PROGRAMM/OUTILS/GCCSH 2 1 3 .TOS |
| GFA Shell | Shell pour le GFA Basic | 1 . 0 5 | /PROGRAMM/OUTILS/GFASH 1 0 5 .TOS |
| God Boy – Mario | Emulation de Mario sur Gameboy | ‹ – | /JEUX/DIVERS/GOD_B_MA .TOS |
| HTML Text Converter | Conversion d'ASCII en HTML | 1 . 5 ‹ – | /COMMS/HTMLCONV .TOS |
| Invers | Jeu de réflexion | 1 . 0 | /JEUX/REFLEXIO/INVERS 1 0 .TOS |
| Jay MSA | Gestion et visualisation d'archives MSA | 1 . 0 2 | /UTILS/COMPACT/JYMSA 1 0 2 .TOS |
| Joust | Jeu désormais célèbre | ‹ – | /JEUX/ACTION/JOUST .TOS |
| Kivi QWK Reader | Reader off line | 2 . 0 2 New ! | /COMMS/BBS/KIVI_2 0 2 .TOS |
| Let's Go Memo | Jeu de Memory | 1 . 5g | /JEUX/REFLEXIO/LGM1 5G .TOS |
| M Player | Player de QuickTime , AVI , FLI | 2 . 5 2 New ! | /GRAPH/ANIM/MPLYR 2 5 2 .TOS |
| Memfile | Editeur de secteurs | 3 . 1 | /UTILS/DISK/EDITEURS/MEMFIL 3 1 .TOS |
| Mr Boomer | Clone de Bomberman se jouant seul | ‹ – | /JEUX/ACTION/MRBOOMER .TOS |
| Multiplicity | Logiciel d'animation multimédia | 2 | /GRAPH/ANIM/MP 2_SW .TOS |
| MultiStrip | Palette pour applications courantes | 1 . 2 | /UTILS/SYSTEM/MSTRIP 1 2 .TOS |
| NEWSie | Reader de news internet | 0 . 7 9 New ! | /COMMS/RESEAUX/NEWSIE 7 9 .TOS |
| OCR | Reconnaissance optique de caractères | 1 . 4E F | /BUREAU/TTEXTE/OCR 1 4E_F .TOS |
| PaCifiST | Emulateur Atari sur PC | 0 . 4 6 New ! | /EMUL/SYSTEMS/PCST 0 4 6 .TOS |
| Persistence Of Vision | Raytracing | 3 . 0 1 New ! | /GRAPH/DESSIN/POV/POV 3 1PRG .TOS |
| POV–Ray | Raytracing | 3 . 0 1 | /GRAPH/DESSIN/POV/POVR 3 0 1 .TOS |
| Screen Artist | Screensaver spécial TT et Falcon | 1 . 1 New ! | /UTILS/DIVERS/S_ART_1 1 .TOS |
| SGscan | Répertoire de fichiers sous ST –Guide | | /UTILS/FICHIERS/SGSCAN 1 1 .TOS |
| ShutDown for MagiC | Alternative au Shutdown de MagiC | 1 . 5 | /UTILS/SYSTEM/SHUTDW 1 5 .TOS |
| Sirius Player | Player de MOD | 1 . 1 ‹ – | /MUSIQUE/SNDTRACK/PLAYERS/SIRPL 1 1 .TOS |
| SND Player | Player de modules SND | 0 . 3 ‹ – | /MUSIQUE/SND_PLAY .TOS |
| Speed Print | Impression SpeedoGDOS | 1 . 2 ‹ – | /BUREAU/IMPRIMER/SPEEDP 1 2 .TOS |
| StarCall | Emulateur terminal | 2 . 1SF | /COMMS/TERMINAL/STAR 2 1SF .TOS |
| Swiftel Photo | Emulateur minitel | 3 . 6 0 New ! | /COMMS/VIDEOTEX/SWFT 3 6 0 .TOS |
| Text Analyser | Analyseur de texte ASCII | ‹ – | /BUREAU/TTEXTE/TXTAN 1 9 2 .TOS |
| UPSIS | Dessin vectoriel | 2 | /GRAPH/UPSIS 9 5 .TOS |
| Vier Gewinnt | Jeu de Puissance 4 | 1 . 1 | /JEUX/REFLEXIO/VIERGW 1 1 .TOS |

# 93 produits exceptionnels
## édités et traduits par LA TERRE DU MILIEU
## pour le plus grand bonheur de votre ATARI.

## MUSIQUE

### INTERFACES JAM
Les interfaces JAM permettent de sortir et d'enregistrer jusqu'à 8 pistes analogiques en même temps sur votre Falcon avec une qualité sonore phénoménale.
JAM 8 OUT : 2450 F
JAM 8 IN : 2690 F
JAM PRO 8 OUT : 2990 F
JAM 2 IN FOR PRO : 2790 F
JAM PRO 2 IN 8 OUT : 4680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT : 5680 F
JAM PRO 8 IN 8 OUT XLR : 6350 F
JAM 2 IN 8 OUT compatible STUDIO SON, CUBASE AUDIO, LOGIC AUDIO, DIRTY SOUND, QUINCY, AUDIO TRACKER, DIGITAL TRACKER
JAM 8 IN 8 OUT compatible CUBASE AUDIO 2.06, AUDIO TRACKER et très bientôt QUINCY, STUDIO SON, DIGITAL TRACKER.

### JAM SAMPLE CLOCK
Deux horloges respectivement à 44.1 Khz et 48 Khz se connectant sur le port DSP de votre Falcon : 290 F pièce.

### JAM FAST CARD
EPUISE
[illegible] buffer pour port cartouche [illegible] de ca[illegible] Idéal pour [illegible] X par exe[illegible] : 350 F

### JAM DOUBLE FAST CARD
Comme au dessus, mais avec deux ports cartouche et un inverseur pour passer de l'un à l'autre sans rien débrancher :480 F

### QUADERNO FALCON
Un séquenceur comme vous n'en avez encore jamais vu. Décuplez vos possibilités créatrices avec cet outil fabuleux aux possibilités absolument insoupçonnées : 2990 F

### BATCHER
L'outil idéal du musicien atariste sur scène. BATCHER lance vos morceaux de musiques sur l'appui d'une simple touche et configure automatiquement votre setup par la même occasion : 390 F
Très prochainement, version avec patchbay midi 16in/16out.

### VOXX
Transformez votre Falcon en vocoder haut de gamme équivalant à un système hard d'un prix beaucoup plus élevé : prix 990 F

## GRAPHISME

### L'INFOGRAPHE
Vous êtes en panne d'outils pro et de renouvellement sur votre ST ou votre Falcon, ne cherchez plus : L'INFOGRAPHE va littéralement booster votre ordinateur en le transformant en station graphique telle que vous n'osiez l'imaginer : prix 690 F

### IMAGE COPY 4
L'utilitaire graphique par excellence. Une rapidité et une qualité graphique exceptionnelle. Des formats graphiques à tout va et surtout la possibilité de faire de véritables catalogues de vos images. 390 F

## PAO

### PHOTOLINE
Voir publicité PAO..

### BACKGROUND CD
Un cd de texture de plus ? Peut-être, mais un cd de très haute qualité destiné aux professionnels de l'édition et du multimédia. Cent photos digitalisées et libres de droit égrènent celui-ci chacune en deux versions : multimédia (640*480) et PAO (1536*1024). BACKGROUND est livré avec un catalogue de ces photos.
Idéal pour la PAO, le multimédia, la graphisme, l'image de synthèse... 249 F

### CD ROMS DTP GRAPHIKEN
Une collection de 6 cd roms de clip arts pro avec livret catalogue pour chaque cd : 160 F pièce

### CALAMAXIMUS
Le cd dédié à CALAMUS SL : 20 utilitaires et modules, 50 documents CDK particulièrement utiles, 2 700 fontes (avec catalogue papier en option), 270 graphiques vectoriels CVG, 2 300 clip arts et des démos de plusieurs logiciels de PAO dont CALAMUS SL 95 : 195 F
livre des fontes : 195 F

### MODULE ET PILOTES CALAMUS SL
voir publicité PAO

## MULTIMEDIA

### RAINBOW II MULTIMEDIA
Le logiciel qui transforme votre Falcon en station multimédia. Des outils graphiques inédits (peinture à l'huile, aquarelle...), de la retouche 16 bits ultra-rapide, des créations d'animation, de l'échantillonnage & retouche sonore et l'assemblage du tout en présentations multimédias pour 590 F seulement. Incroyable non ?

### INFOPEDIA
Enfin une encyclopédie multimédia sur ATARI. Que vous ayez un FALCON ou un ST, vous accéderez enfin au CD ROM multimédia (sons, musiques, animations, liens hyper textes, impression, ATLAS, fontes Speedo, fonctions de recherches évoluées...). Ne regardez plus l'ordinateur de votre voisin, profitez du vôtre. CD ROM en anglais : 590 F

### HEALTH PACK
La santé par le multimédia. Tous les médicaments, les maladies et le corps humain expliqués sur ce cd rom en anglais : 348 F

### UFO II
EPUISE
[illegible] d'anim[illegible] dernier[illegible]

### SPACE MISSION
Un superbe cd rom en anglais sur l'histoire de la conquête spatiale : 258 F

### WORLD WAR II
Tout sur la deuxième guerre mondiale : 290 F

### MPC WIZARD
EPUISE
Un pe[illegible]rs en angl[illegible]

### PACK ACM
EPUISE
MPC [illegible]
La co[illegible]

### QUICKCAM ATARI
La Quickcam enfin sur Atari ! Cette petite caméra en forme d'oeil se branche sur le port cartouche et vous affiche dans une fen^etre en 64 niveaux de gris, tout ce qu'elle voit devant elle. Idéal pour la surveillance d'un local, la visioconférence... Prix : 1599 F

## CD ROMS

### CD ROM ATARI FOREVER 1
Un cd bourré à craquer de clip-arts (1300), images (3500), échantillons pour crazy sound (500), fichiers MOD (610), de DP (plus de 1100), d'utilitaires et de photos (43) : 199 F.

### CD ROM ATARI FOREVER 2
La suite du précédent. 1200 DP, 20 images de fond pour la PAO, des tonnes de cliparts & cadres divers, des photos et des DP enregistrés comme Gamepacket II, Lottofee Angelique, Tele Tariffe : 199 F

### CD ROM COMPENDIUM
Le Fameux Compendium, ouvrage de référence de tous les programmeurs atariens, plus des utilitaires, démos, fichiers AVI de jeux JAGUAR, LINUX 68K, MINT, GhostScript et surtout des logiciels pour PORTFOLIO : 190F

### CD ROM BIRD OF PREY
Le cd rom du falconniste. Tous les DP et démos qui le concernent sont là. Ni images, ni sons, ni MOD, rien que de l'utile et indispensable : 190 F

### LINUX 68 K 2.0
Le cd qui reprend tout Linux pour Atari. Régulièrement remis à jour : 349 F

### THE COMP. ATARI MINT
Tout Mint, le GNU!C, Oasis, XaAes... Le paradis des amateurs de multit"ache sur nos machine : 290 F

### NET BSD
La release 12 de NET BSD, le fameux clone d'Unix, avec en prime une version spéciale Hadès : 199 F

### X PLORE
350 TIF, 221 fontes CFN, près de 300 clip arts et des tas de DP : 169 F

### ALPHA
On ne présente plus le Delta, cd qui a fait fureur à sa sortie. Contient les versions enregistrées de Poison, Before Dawn, Boxkite et Kundendirektor : 169 F

### GAMMA
EPUISE
La suite de l'Alpha avec Poison, Turnus, [illegible] Delfi, The Original [illegible] Laser Desig[illegible] versions enrgis[illegible] DP, 1000 [illegible] True Type, 1000 [illegible] mus, des animations, des utilitaires... Bref la totale ! 190 F

### DELTA
Troisième épisode de la série Whiteline contenant Cypress, Kandinsky, Bellini, Procurator 2, Music Channel, Printing Press Gold editio, Madress, Chaos Unlimited Gem, C.A.G. et Graphbase en version enregistrée plus les incontournables 800 fontes Calamus, 800 fontes True Type, Linux 68 K, jeux, démos, animation... Encore la totale ! 199 F

### OMEGA
Dernier Opus de la série. Contient Jan, 1stGuide, Vesal, Procurator 2, Chronos, Gemview, Ultimùo et Kundendirektor+ en versions enregistrées, ainsi que des DP à foison, le pack GNU C++, 3000 cliparts, 500 graphiques Internet, Linux 68 K, Povray 3.0, 50 jeux pour Falcon et Ste, des animation... Encore et toujours la totale : 190 F

### TRANSMISSION
La version intégrale de Golden Island, de Turboblanker, les démos de la Fried Bits 3, des jeux et des démos Falcon, des logiciels graphiques et musicaux, des sons, images, animations... 190 F

### GAMBLER
400 jeux pour Falcon et TT. Cela se passe de commentaires !!! 199 F

### SDK
Tout ce qu'il faut pour développer sur Atari : Assembleur, Basic, Eiffel, Forth, Fortran, Lisp, Mi, Modula2, Oberon, Pascal, Perl, Prolog, Smaltalk... 329 F

### JUST CALL ME INTERNET
Tout ce que l'Atari compte de programme pour Internet. Indispensable à qui veut naviguer sur le réseau : 190 F

### CLASSIC
Un cd étonnant vous porposant de métamorphoser le Mac ou le Pc de votre voisin en consoles Atari 7800, 2600, 800XL... avec près de 400 jeux mythiques : 190 F

## DIVERS

### EXTENDOS 2.4
La référence en matière de pilotage de votre lecteur de cd rom : 290 F

### CALLIGRAPHER GOLD
Un intégré vectoriel à un prix imbattable. Tableur, traitement de texte, processeur d'idées, dictionnaires, correcteur syntaxique anglais... Bref la totale pour 490 F

### FACE VALUE
Bibliothécaire pour Basic GFA.

### LE GUIDE DE L'ATARI
Le livre qui vous ouvrira enfin les portes de toute la puissance de votre ATARI. Que vous soyez débutant ou utilisateur confirmé, la réponse à vos questions est dans LE GUIDE DE L'ATARI : 150 F

***ces produits sont disponibles chez votre revendeur ou directement à LA TERRE DU MILIEU (port en sus*)***

** port : 35 F logiciel – 50 F matériel – envoi en Colissimo*

*Voici la suite de ST DP, un service de ST Magazine qui vous permet de vous les indispensables ou les meilleures nouveautés du moment. Ce commerciaux. Ces versions sont bridées, mais permettent néanmoins essais !*

# LES JEUX

**Aerius ►STDP J1**
Un jeu de réflexion doté d'une réalisation exemplaire. Production Française.
1 disquette DD. ST

**ATOM 2 ►STDP J2**
Un superbe jeu de réflexion pour ST.
1 disquette DD. ST

**Columns ►STDP J3**
Un jeu de columns pour Falcon aux graphismes True Color magnifiques. Un des meilleurs de sa catégorie.
1 disquette HD. Falcon

**Conquest ►STDP J4**
Un wargame très sérieux fonctionnant entièrement sous GEM. Le but : conquérir le monde ! Pour les fanas de stratégie de guerre c'est indispensable. Fonctionne sur toute la gamme et même Hades.
1 disquette DD

**Crime ►STDP J5**
Une enquête policière complète avec indices, interrogations... Faites bouger vos méninges !!
1 Disquette DD. ST

**Double Bubble ►STDP J6**
Un jeu des Reservoir Gods donc un jeu excellent ! C'est un clone du célèbre Bubble
1 disquette DD. ST

Trouble pour Falcon. Une durée de vie excellente, une réalisation sans faille.
Une disquette DD. Falcon

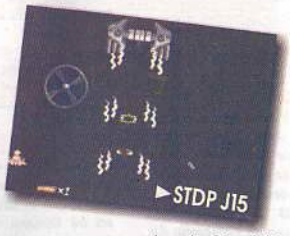
**Haunted House ►STDP J7**
Visitez une maison hantée grâce à ce jeu de plate-forme venu d'outre tombe...
1 disquette DD. ST

**Hero ►STDP J8**
Un jeu de rôle en vue de dessus.
1 disquette DD. ST

**Nethack ►STDP J9**
Un jeu de rôle en vue de dessus. Durée de vie immense et captivant. Fonctionne en 640x480 mini.
Une disquette HD

**Premium Mahjong ►STDP J10**
Le meilleur jeu de Mahjong en Shareware. Découvrez ce jeu oriental qui vous captivera des heures durant.
Il fonctionne sur Falcon/TT/Hades.
Une disquette HD

**Running ►STDP J11**
Un clone de DOOM pour Falcon. Cette version de 96 est très avancée et laisse tendre un futur Hit : rapidité, décors True C monstres, bruitages... tout y est !
Une disquette DD. Falcon

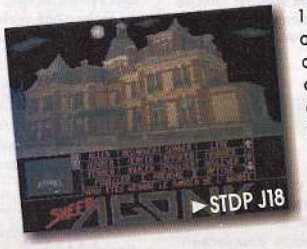



**Skyfall ►STDP J12**
Un jeu de columns pour Falcon superbement réalisé par les Reservoir Gods. Des heures de jeu en perspective... Une disquette DD. Falcon

**Towers Falcon ►STDP J13**
Le jeu de rôle mythique en 3D subjective. Et c'est en Shareware sur Falcon. Qui ne l'a pas encore ?! 2 Disques HD

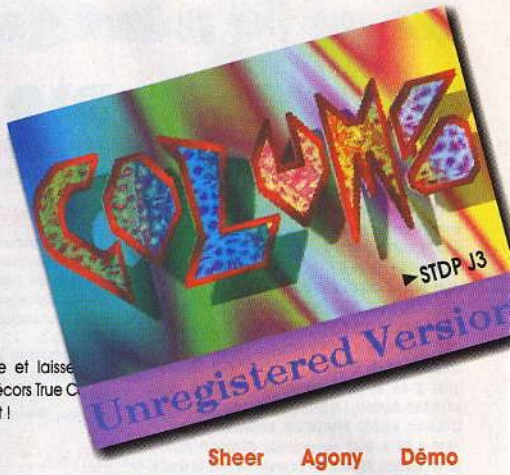
**Towers ST ►STDP J14**
Un jeu de rôle à la Dungeon Master en Shareware pour votre ST. Magnifique & indispensable !! Fonctionne aussi sur Falcon.
1 Disquette DD

**Xmoon 101 ►STDP J15**
Une démo d'un jeu de tir à venir avec des graphismes encore plus beaux que Raiden sur Jaguar ! Le moins que l'on puisse dire c'est que c'est prometteur. Falcon.
Une disquette HD




**Sam in monsters Lands STDP J16**
Un jeu de plate-forme superbe et complet. 1 disquette DD. ST

**Conquest of Elysium ► STDP J17**
Un superbe wargame à la Civilization en True Color. En attendant la deuxième version commerciale, goûtez aux joies du maître de guerre et de stratégie. 2 disquettes HD. Falcon.




**Sheer Agony Démo ►STDP J18** La démo du plus célèbre jeu d'enquête sur Falcon. 1 Disque HD – Falcon

**Sheer Agony Démo ST ► STDP J19** La même, pour ST/TT. 1 disquette DD – ST/TT

**Aazhom Krypt Démo ►STDP J20**
Le plus beau jeu de combat sur Falcon en version de démo. 2 Disquettes HD.

**Décors pour Aazhom Krypt ► STDP J21** 3 décors par disquette, deux disquettes dispos. Falcon

**Radical Race Démo ►STDP J22**
Un hit à essayer d'urgence ! 1 disque HD – Falcon

**Opération Skuum Démo ►STDP J23**
Un jeu de tir à essayer avant d'acheter. 1 disquette HD – Falcon

**Lynx & Jaguar cheat codes ► STDP J24**
1 disquette spécial truc & astuces pour les deux consoles d'Atari plus quelques images de jeux inédits. 1 disquette DD – Toutes machines

## Educatif

**La vie du Lac ►STDP E3**
Logiciel éducatif sur l'écosystème d'un lac. Très bien réalisé.
1 disquette DD.

PRIX UNITAIRE : 39 F la disquette / 175 F les 5 disquettes / 450 F les 15 disquettes / frais de port 15 F
règlement par chèque ou mandat à adresser à LA TERRE DU MILIEU, 216, rue de l'Essert 74310 LES HOUCHES.

*découvrir le monde fabuleux du domaine public en sélectionnant pour mois-ci, nous avons rajouté des versions de démonstrations de logiciels de vous faire une idée du soft avant de l'acheter. Bonne lecture et bon*

# BUREAUTIQUE

**First Word ► STDP B1**
Le traitement de texte complet le moins cher du marché ! Toutes les principales fonctions nécessaires à la rédaction y sont.
Toute machine. 1 disquette DD

**Opus ► STDP B2**
Le légendaire tableur aux fonctions avancées.
1 disquette. Toutes machines

# DESSIN

**Photoline Démo ► STDP G1**
La retouche photo professionnelle à la portée de tous. Attention : haute résolution mini. 16 couleurs et en dessous : affichage niveaux de gris. Version bridée à la sauvegarde.
2 disquettes HD ou 3 DD. Toutes machines.

**Rainbow 2 Démo ► STDP G2**
Le logiciel ultime pour la création graphique sur Falcon True color. Peinture à l'huile, dégradés, effets... tout y est ! Version bridée à la sauvegarde.
1 disquette HD. Falcon

**D2M ► STDP G3**
Un des logiciels de dessin le plus complet sur Atari. Découvrez sa puissance et son ouverture vers l'extérieur.
1 disquette HD ou 2 DD. Toutes machines.

**Dform ► STDP G4**
Le morphing n'aura plus de secret pour vous après avoir utilisé ce logiciel. 1 disquette HD. Toutes machines.

# COMMUNICATION

**Swiftel ► STDP C1**
Le seul émulateur minitel photo sur Atari. Grâce à lui, vous vous passerez bien vite de votre vieux minitel !
1 disquette DD. Toute machine

**Connect 2 ► STDP C2**
Un logiciel de communication par modem. Idéal pour se balader sur les BBS et autres serveurs.
1 disquette DD. Toute machine

**CAB 2.O Démo ► STDPC3**
La version de démo en Français du plus célèbre browser Atari. La version commerciale devrait bientôt être disponible chez Applications Systèmes France.
1 Disquette DD compressée – Toutes machines

**Starcall Démo ► STDP C4**
Reportez vous au numéro précédent d'ST Mag pour lire combien ce logiciel est puissant et pratique.
1 Disquette DD – toutes machines

# PACK

**Drivers ► STDP P1**
Les derniers drivers pour Speedo & NVDI. Comprend les imprimantes HP 4 L, HP 660C, Stylus Color...
Une disquette

**Disque dur ► STDP P2**
Check Disk 3 : un défragmenteur qui permet aussi de récupérer des données effacées par mégarde.
AHDI6.O61 : driver de disque dur.
Une disquette DD, toute machine.

**Shell ► STDP P3**
Two in one : enfin un logiciel qui gère la majorité des formats de compression. Très simple d'emploi, il vous sera vite indispensable.
1 disquette DD, toute machine.

**CD ROM ► STDP P4**
Metados 2.7 : le driver de lecteur CD le plus répandu pour ST/TT/Hades. Pour Falcon, Metados 2.6
CDplayer : pilotez vos CD audio directement sur votre ordinateur !
1 disquette DD. Toute machine

**Falcon ► STDP P5**
Turbo Veille : un économiseur d'écran révolutionnaire qui "déconnecte" l'écran afin que la machine travaille plus vite !!
SAM : installe des séquences sonores en rapport aux évènements du bureau (démarrage, ouverture fenêtre...). Peut aussi servir d'enregistreur audio en RAM. Livré avec sons au format AVR. 1 disquette HD. Falcon

# MUSIQUE

**Dirty Sound ► STDP M1 :**
un multipiste audio pour Falcon qui grandit sans cesse. Gère le JAM.

**Soundpool Démo ► STDP M2**
Voici les versions d'essais des logiciels Audio Master, Audio Tracker, Freestyle, Guitar Dreams et Zero X.
1 disquette DD – Falcon/STE suivant programmes

**Studio Son Démo ► STDP M3**
Logiciel audio spécialisé dans la post production.
1 disquette DD – Falcon

**Quincy Démo ► STDP M4**
Le multipiste audio doté d'un des meilleurs rapport qualité/prix de Parx. Essayez le pour vous convaincre !
1 disquette DD – Falcon

► STDP M4

► STDP M6

**Voxx Démo ► STDP M5**
Le seul et l'unique vocodeur pour Falcon. Puissant et convivial, il vous ouvre de nouvelles sensations audionumériques !
1 disquette DD – Falcon

**Quaderno démo ► STDP M6**
Ce séquenceur est enfin disponible sur Terre et aussi en version de démo !
1 disquette DD – Falcon

**Hypnosis démo ► STDP M7**
La version ST de Quaderno.
1 disquette DD – ST

# loisirs

spécialiste : Marc ABRAMSON

## AIRCARS sur JAGUAR

Il semble qu'un nouveau jeu JAGUAR vienne de voir le jour : AIRCARS, édité par ICD et donc compatible CATBOX. Je dis il semble, car nous n'avons toujours pas réussi à s'en procurer un (voire des) exemplaire(s).

Plus d'infos le mois prochain j'espère.

GdM

# CROWN OF CREATION 3D

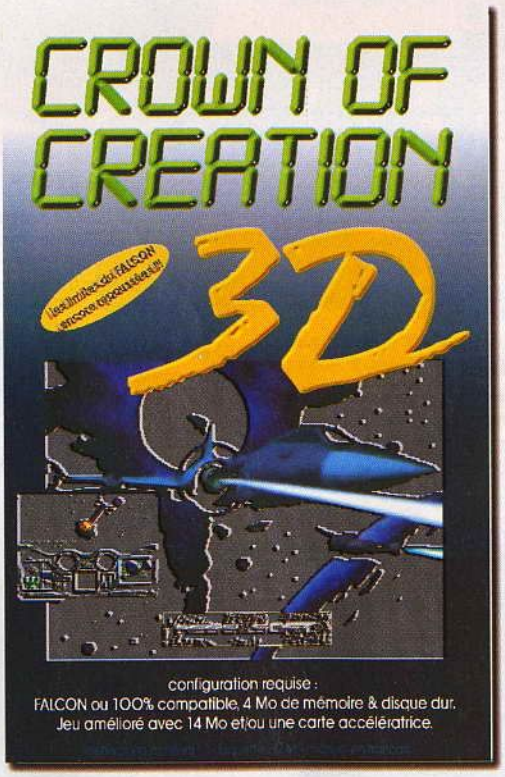
***Le Falcon possède une grande capacité ludique, c'est sûr, mais pas toujours démontrée. Cette fois ci, avec Crown of Creation 3D, les superlatifs risquent de manquer...***

Crown of Creation faisait partie de ces jeux annoncés depuis plusieurs années, dont on nous promet monts et merveilles mais dont on voit rarement ou jamais la couleur. Pour les détails pratiques, C.O.C. nécessite un Falcon 4Mo avec n'importe quel écran, disque dur obligatoire (5Mo environ). Développé par Rebelsoft, un groupe de démo-maker (programmeurs chevronnés), Crown of Creation est à la hauteur de nos espérances. Mieux encore, comme il est dit sur la boîte : "les limites du Falcon sont encore repoussées". Ce n'est pourtant ni Noël ni mon anniversaire, c'est louche...

### Un scénario, un vrai.

Dans l'année 2 060 de notre ère, deux géants se délivrent une guerre spatiale sans merci : les blocs Panamerica et Asia. Vous êtes enrôlé comme pilote dans les forces panaméricaines (on s'en serrait douté !) au moment où les deux parties commencent à parler de traité de paix. Comme vos compétences ne peuvent rester inexprimées, vous êtes sélectionné pour participer à un projet secret afin de découvrir ce que cachent ces négociations douteuses. Le danger est plus grand que prévu, une race Alien a décidé d'annihiler toute trace humaine dans la galaxie ! Bref, il va falloir jouer serré, on compte sur vous, vous connaissez la musique...

Après un début prometteur et classique, le scénario de Crown of Creation ne vous décevra pas : vous influez réellement sur la suite des évènements dans le sens ou certaines parties du scénario ne sont pas linéaires. Vous pouvez donc terminer le jeu de différentes façons. De plus, Quelques rebondissements à conséquences directes ou non viendront faire monter un peu plus la pression, mais là je me refuse à vous en dire plus.



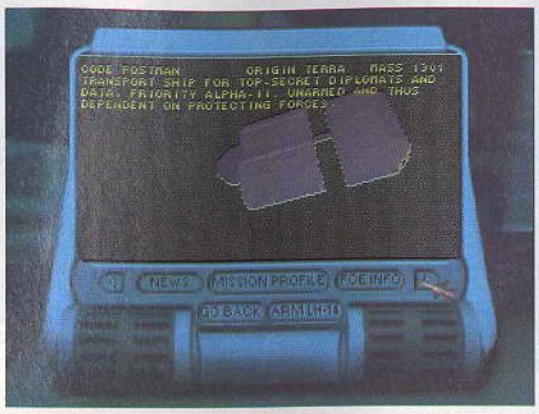

### Première approche

En terme général, Crown of Creation fait vraiment très "pro" (j'avais envie d'écrire "vrai jeu"). Une belle séquence d'intro, une musique puissante et belle, des graphismes 200 % Falcon ; bref, dès le début Crown of Creation vous plonge à fond dans son univers et on a l'impression de participer à quelque chose de grand. Pour peu, on se mettrai au garde à vous devant le Falcon à la fin du briefing !

### L'essai

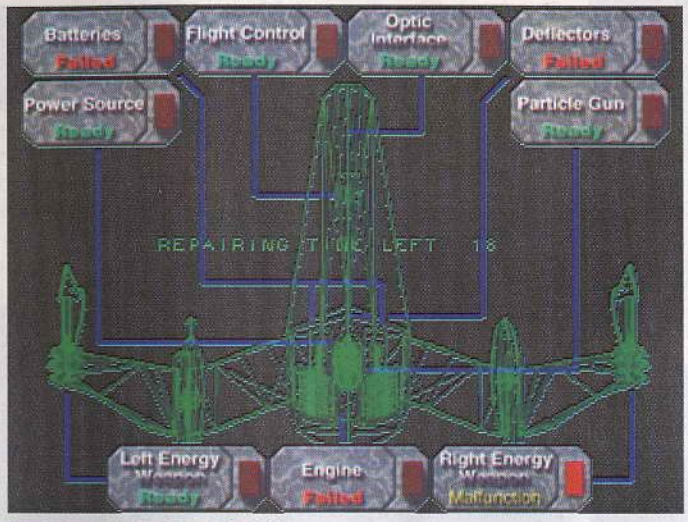
Après vous avoir créé une identité, vous pouvez partir pour votre première mission. La lecture du briefing passée, vous devez équiper votre vaisseau avec des éléments vitaux bien sûr (réacteur, énergie...) et aussi quelques options (roquettes, armes biologiques, boucliers, capsule de secours...) à choisir en fonction du type de mission. Votre LH14 (c'est le nom de votre vaisseau) n'étant pas démesuré, vous serez limité par le volume des modules additionnels. Une fois armé jusqu'aux dents vous décollez et entrez en hyperespace. Pas de panique, tout est automatique. Comme la technologie de l'hyperespace est encore récente, votre vaisseau arrive généralement un peu à "côté" de la zone de la mission et il faut finir le voyage en vitesse "sublimique" (comprenez : moins vite !) ce qui permet au début de prendre connaissance avec la bête. Pour vous rendre au comité d'accueil, le radar de bord vous indique la direction à suivre. Une fois arrivé dans la zone infestée, c'est simple et net : moi trouve, moi tue ! Pour les novices en Shoot'em up, vous devez repérer vos ennemis, vous en approcher et les détruire. Les ennemis sont très variés, vous pouvez aussi bien être confronté à un chasseur léger dans un champ de mines qu'à plusieurs croiseurs lourds ou même une station spatiale entière ! Côté graphismes, vos ennemis sont en 3D facette et sont dans l'ensemble fort bien réalisés pour un tel mode (en fait j'hésite entre du Gouraud moyen ou du superbe polygonal). Au niveau animation, rien à reprocher ; même s'il est conseillé de jouer sur

Falcon accéléré, c'est carrément flashant de voir la vitesse obtenue sur un Falcon d'usine. Les croiseurs lourds se déplacent à merveille sur l'écran, vive le DSP ! Crown of Creation est né de mains de démo-makers et sa se sent. Si le Falcon pouvait développer 50 MIPS (Million d'instructions par seconde) soyez sûrs que Rebelsoft en tirerai 60 ! Bien entendu, il est évident que sur Falcon 14 Mo accéléré, c'est dément !!




Durant le vol, vous pouvez à tout moment consulter les différentes parties de votre astronef afin de contrôler diverses valeurs (niveau de carburant, dommages, avaries...).

Une autre partie du jeu consiste à effectuer des patrouilles dans des zones à risque afin de se faire la main, d'agrandir son tableau de chasse et ainsi de grimper dans l'estime de vos supérieurs. Comme dans toute grande institution qui se respecte, le but recherché étant de monter en grade (qui à dit pour la gloire ?!). Cette autre façon de jouer qui n'est accessible qu'à partir d'un certain rang vous permet de varier un peu le jeu puisque aucune patrouille n'est identique. C'est également un excellent défouloir pour ceux qui n'aiment pas lire les briefings.



La jouabilité est bonne, voire très bonne (avec manette Jaguar) avec la possibilité de choisir le système de rotation du vaisseau (axe X/Y/Z, Largeur/Hauteur/Profondeur, mixages possibles). Le jeu au joystick nécessitera quelques manipulations au clavier.

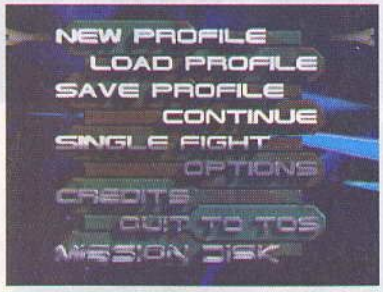
Par contre, toutes les options sont accessibles depuis le Joypad. La difficulté est grandissante avec des ennemis un peu amorphes au début mais plus véloces au fur et à mesure.

## L'espace à ses limites

Voyons maintenant les quelques points noirs du jeu. Premier défaut bien classique malheureusement, le texte à l'écran est intégralement en Anglais et si l'on peut jouer sans parler la langue de Shakespeare c'est quand même bien dommage. Les couleurs choisies pour les textes à l'écran sont un peu sombres. Le LH14 est vraiment moche !

## Quoi que...

Pour finir sur du positif, voici quelques caractéristiques en vrac pour vous mettre l'eau à la bouche :




* Fonctionnement VGA/RGB en 320X240 True Color
* Son Stéréo Surround 24 bit
* Moteur 3D calculé en parallèle avec le DSP !
* 20 missions différentes
* Le premier jeu évolutif (nous en somme à la version 1.1B)
* Joypad Falcon/Jaguar géré complètement
* De nombreuses images de synthèse (raytrace) en transition
* Amélioration du jeu avec 14 MOS et/ou accélération* Possibilité d'optimiser le jeu avec votre carte accélératrice* une prise en main facile
* Une difficulté croissante

Pour conclure, Crown of Creation plaira à tous ceux qui aiment les jeux de combat 3D ou plus communément les Shoot'em up 3D. Il se

situe entre Wing Commander et Elite II pour ceux qui connaissent. Bref, vous l'aurez compris si vous deviez n'avoir qu'un jeu sur Falcon, Crown of Creation serait celui-ci. Il est un peu plus cher que les autres, mais il le mérite ; soyez en sûrs !

Crown of Creation 3D, 290 FF

Par Rebelsoft. Distribution Française par La Terre du Milieu.

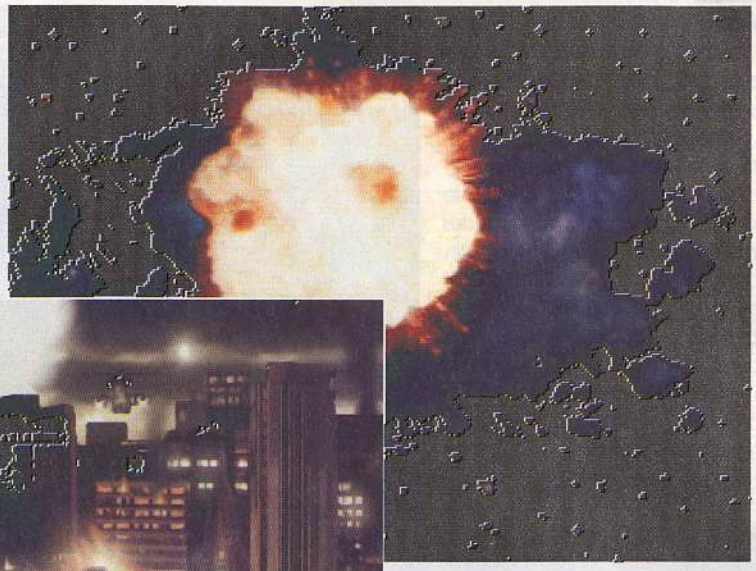
Alain COADEC

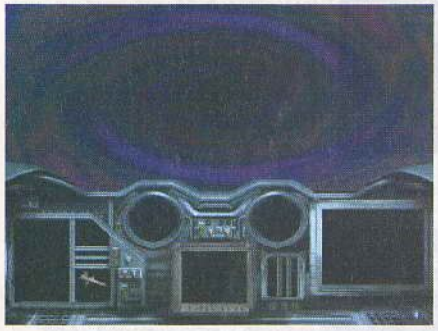
## CROWN OF CREATION 3D

FALCON – prix 290 F

édité par REBELSOFTWARE, importé par LA TERRE DU MILIEU

- un des meilleurs jeux sur si ce n'est le meilleur, ne cesse d'évoluer, nbres options, beau, rapide, captivant, en 3D...
- La traduction du logiciel





# WORLD TOUR RACING CD

avec la participation de : LYNX et JAGUAR CONNEXION

***Enfin, un titre de plus très attendu sur Jaguar CD et qui finit par sortir. Fébrilement je lance le jeu.***

***Wouah, les scènes cinématiques et la musique sont sublimes. Je sens que c'est du tout bon...***

***Mais...Mais, c'est quoi ça ? C'est la démo ? Argh, damned !... Il faut que je recommence mon introduction de test...***

***Après quelques heures...***

***Je maintiens et je signe, c'est réellement du tout bon !...***

## Explication

Bon, ne nous énervons pas et recommençons depuis le début. WTR est un jeu de course de F1, le deuxième après Checkered Flag. À l'origine ce devait être un jeu à la Virtua Racing, c'est à dire en 3D polygonale avec du Flat et du Gouraud Shading. Je précise ce détail et vous allez comprendre un peu plus loin pourquoi. Là dessus, Atari laisse tomber la Jag et ses softs. Plus tard, Telegames décide d'éditer le jeu. Entre temps le jeu s'est vu gratifier de textures, de sprites zoomés de décors & circuits supplémentaires ainsi que de 10 voitures au lieu de 6 à l'origine. Voilà pour la petite histoire.

Toutes les options possibles et imaginables sont présentes pour un jeu de F1, et cela est déjà un bon point :

– Course simple, championnat, arcade sur 16 circuits différents, 12 annoncés dans la notice sont des tracés fidèles aux originaux et 4, non décrits dans la notice alors qu'ils sont accessibles sans astuces(?), sont des tracés fantaisistes tels que l'Inde ou l'Egypte.

– Vous pouvez tout paramétrer sur votre voiture : Ailerons, freins, roues, boite de vitesse.

– Vous paramétrez les courses à votre convenance : Niveau de difficulté, nombre de tours. 3 Vues permanentes pendant les courses, cockpit, arrière proche et arrière éloigné plus 4 autres qui se désactivent lorsque l'on relâche le bouton correspondant.

– Possibilité de mettre la carte du circuit en entier, en détail ou bien de l'enlever.

– Et, enfin, possibilité de jouer à deux sur un écran splitté.

Vous voyez qu'en matière d'options, WTR n'est pas en reste.

## Cinématique

Un autre bon point, les scènes cinématiques. Les amateurs vont êtres servis. Elles sont belles et nombreuses. Pour chaque option ou presque, vous y aurez droit : intro., free practice, qualifications, mode arcade, paramétrage de la voiture, abandon, game over, world champion, tout est sujet à des cinématiques de qualité.

Dans ce jeu, vous pourrez vous arrêter aux stands pour réparation. Là aussi, suivant ce qui est à remplacer, la scène cinématique sera différente.

## Musiques et bruitages

Les musiques sont d'excellentes qualités. Elles ont été réalisées par l'équipe qui avait fait les musiques de Val d'Isère, c'est tout dire. Dommage qu'elles soient si peu nombreuses. Les divers bruitages, moteurs, dérapages, etc... sont de bonne facture, même si certain pourront penser que le bruit des moteurs n'est pas très réaliste.

Il est prévu une voix Off pour annoncer le dernier tour, déjà là, c'est un peu bizarre. Mais, en plus, elle le fait quand elle y pense (mauvaise programmation ?).

## La jouabilité

Elle est très bonne pour peu que l'on ne joue pas "bourrin" (pied au plancher dans les virages). A noter quelques bugs d'affichage et de colisions.

## L'animation

On a parlé des cinématiques qui font partie de l'animation, parlons un peu de la vitesse du jeu. Les courses sont assez rapides dans l'ensemble, en tout cas plus que Checkered Flag. Les décors défilent rapidement mais de manière un peu saccadée. En mode 2 joueurs, par contre, ça l'est vraiment.

## Intérêt et durée de vie

Cette simulation de F1 est très complète, les divers paramétrages lui assurent un certain intérêt. Quant à la durée de vie, les divers modes de course et le choix du nombre de tour lui donnent une durée de vie conséquente.

Mais, alors, le hic, il est où ?

## Les graphismes

Ben, justement, je ne vous ai pas encore parlé des graphismes, car le hic il est là :

Attention, je n'ai pas dit qu'ils étaient laids, complètement ratés,etc...

Non ! C'est simplement qu'ils sont un peu trop monotones et pas assez réalistes. Prenez les 16 circuit, ils ont tous les mêmes arbres (quand ils ont une forme différentes se sont les mêmes mosaïques qui les recouvrent), les mêmes tunnels, les mêmes balustrades, etc...

En fait, les mêmes graphismes ont êtés rajoutés pour tous les circuits. Les couleurs sont assez criardes. Dans les circuits fantaisistes, on aurait aimé reconnaître le pays grâce à des décors caractéristiques (pyramide ou chameaux sur le bord de la route pour l'Egypte, par exemple).

C'est le point faible (mais pas dramatique) du jeu, alors que tout le reste est plus correct.

## En conclusion

Mise à part la faiblesse graphique, ce jeu plaira aux nombreux amateurs de la F1. Tout y est pour passer de bons moments et à 220 Miles à l'heure on n'a plus le temps d'admirer le paysage.

A noter 2 détails :

On peut texturer la route en appuyant sur 8 ou Y ( Pro Controller).

On ne peut rien sauvegarder sur la memory card. Il y a un système de codes pour sauvegarder les parties. On est, donc, obligé de tout reparamétrer à chaque fois (est-ce une erreur ou un oubli des programmeurs ?).

Pascal BERROCAL

**WORLD TOUR RACING CD**
JAGUAR CD
prix : 499 F

édité par TELEGAMES
Importé par La Terre du Milieu

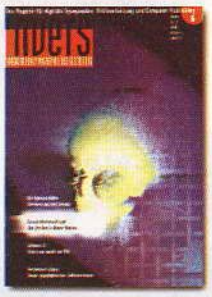
# revue de presse

***Pas de magazine uniquement ATARI sur papier ce mois-ci. Sans doute leurs rédacteurs en chefs respectifs dans leur précipitation, auront oublié de nous les envoyer. Du coup on rattrape le retard INVERS avec deux numéros d'un coup, retrouve FALK MAG avec sa parution "sporadique" comme disait Pierre DAC et surtout un petit nouveau : le deuxième magazine ATARI sur CD ROM (le premier étant SIENNERA ONLINE) à savoir REVOLUTION réalisé par DELTA LABS.***

## INVERS

n°6

Juin 1997



Un numéro qui, bien que cela ne saute pas yeux, est sommes toutes, largement consacré à CALAMUS SL. En effet ça et là sont disséminés pas mal d'article ou de news pour notre incontournable logiciel de PAO.

Dans un article intitulé "Vieles neu macht der Mai" que l'on pourrait traduire par "le mois de Mai apporte beaucoup de nouveautés", Ulf DUNKEL explique tous les ajouts des dernières versions.

En vrac :

– le sélecteur de fichier recherche les fichiers (nom court ou long) à l'aide d'un autolocator. Il sélectionne les fichiers selon les lettres que vous tapez. Ex. Vous avez trois fichiers dans votre dossier :

TEX

TEST

VOIR

Vous tapez T, les deux premiers se mettent en inverse vidéo, puis E, et lorsque vous tapez S il n'y a plus que le troisième fichier qui reste en inverse vidéo.

– Le logo CALAMUS SL est animé. Lorsque vous double cliquez sur un des points animés, la liste des développeurs de CALAMUS SL apparaît.

– Les routines de chargement de fontes ont été revues et permettent maintenant d'indiquer un autre chemin de chargement lorsque vous appuyez sur ALTERNATE au moment de charger le document. Le sélecteur de fichier apparaît alors en vous demandant d'indiquer le nouveau dossier ou disque. On trouve également un bouton permettant d'indiquer le remplacement de toutes les fontes manquantes. Le chargement est également détaillé vous permettant de connaître le chemin exact de chaque fonte.

– TOOLBOX et TOOLBOX + affichent enfin en plein écran le cadre sélectionné lorsque la fonction idoine est appelée. Ce bug ne se produisait qu'avec CALAMUS SL 96.

– Le module DEGRADE utilise enfin le coprocesseur arithmétique.

– Le module FOTOTOUCH utilise également le coprocesseur arithmétique dorénavant.

– Le bug de BRIDGE qui convertissait en à-plat noir les images RVB lors d'une conversion "massive" en CYMK est enfin résolu.

– Correction d'un bug de l'import RTF

– Le module JOB MANAGER accepte enfin les noms longs

– Correction du bug de la compression de fontes pour l'import WORD-PLUS.

– Il n'y a plus de limitation de résolution pour le module RASTER GENERATOR PLUS (GENERATEUR DE TRAME AUTOMATIQUE).

On y apprend également qu'il n'y aura pas de version 97 pour CALAMUS SL, mais une 98 vue la date de sortie de ce dernier, que les documents CALAMUS NT sont compatibles CALAMUS SL depuis la version 95.

Dans un autre article, on apprend que sont attendus chez INVERS, les modules suivants :

MESURE 1.20 et SELECTIONNER 1.20. Deux nouvelles versions donc de modules existants et qui permettent :

1) d'effectuer des mesures de tous types (angles, trajets, périmètres, surfaces...)

2) de sélectionner des cadres selon des critères précis (type, résolution...) sur un nombre de page voulu afin de contrôler ou appliquer des trames et séparations spécifiques ou encore d'effectuer des modifications particulières. Avec cela, il devient de plus en plus dur d'avoir encore du moirage au final.

Un troisième article détaille FONTMAN, le super gestionnaire de fontes pour CALAMUS SL. Celui-ci permet, entre autres :

– d'afficher les fontes avec leur taille en octet, leur nom complet, leur dénomination, leur date de création... dans une fenêtre GEM

– de faire des recherches sur une taille, un numéro de série, un nom, un dessin de fonte ou de les trier sur le même critère.

– de copier ou d'effacer des fontes en interfaçage avec KOBOLD pour ceux qui ont installé cet indispensable accessoire.

– de configurer un chemin de chargement fontes pour chacune des touches de fonction.

– d'appeler une boîte d'info pour chaque fonte

– d'exporter les listes de fontes vers une base de donnée ou un tableur

– ...

Bref de quoi vous changer la vie dans la gestion quotidienne des fontes CFN.

Un quatrième article traite des nouveaux modules d'ADEQUATE SYSTEMS. Il s'agit d'une nouvelle série de modules d'un concept totalement différent. Il y a peu de descriptif, mais ce que j'en retire c'est qu'il sera possible de prévisualiser la séparation de couleur (génial !), de découper un gros objet vectoriel en plusieurs cadres (voir pourquoi dans l'article sur le dessin technique). Quant au troisième module, je n'ai pas bien compris son but. A traduire littéralement il peut s'agir d'une notice pour ne pas perdre du temps. Une aide en ligne bourrée de trucs et astuces ?

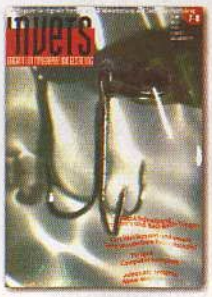
C'est tout pour CALAMUS SL, mais c'est déjà pas mal et comme le reste est également très intéressant...

On trouve la série pour scanner avec SILVERFAST (sur MAC), le "démontage" de la pochette du cd audio ADULTS ONLY du groupe CAT SUN FLOWER, un article de sept pages sur les lettres capitales, un autre visiblement sur un livre consacré à la typographie, et pour finir un dernier sur la foire aux livres de Leipzig.

## INVERS

n°7-8

Juillet – Août 1997



Un autre numéro largement consacré à CALAMUS SL avec quatre gros articles :

LA PRATIQUE DE MERGE & PAINT

Tout comme dans le brillant article du numéro 5 sur le module FILTRE, Raimund THIEL décrit des possibilités graphique avec PAINT et

MERGE assez "bluffantes" comme de superbes effets d'aquarellage d'une photo, la "flouisation" d'une partie d'une image seulement et surtout le rajout dans une image, où l'on voit deux chaises sur une plage (avec des ombres portées de fin de journée donc très longue), d'une femme assise sur une des chaises avec rajout de l'ombre portée s'inscrivant à la perfection dans l'image. Un coup de maître ! C'est à se demander si ADEQUATE SYSTEMS excelle plus dans la programmation ou dans l'art graphique. Une double carrière qui fait de Raimund THIEL et Klaus GARMS des démonstrateurs hors pair de leurs propres produits. C'est si rare !

COUPER, REMPLIR ET COLLER ENSSEMBLE

Cet article permet de bien comprendre le fonctionnement des couper/coller et des importations dans CALAMUS SL'96. Il se divise en quatre parties : le texte, les objets vectoriels, les images bitmaps et les documents. On y découvre des tas de trucs impossibles à tous décrire ici. Je vais tout de même vous en livrer deux qui peuvent se passer d'illustrations.

TEXTE

Vous pouvez sélectionner tout un texte avec ALTERNATE A, un mot en double cliquant dessus et toute une phrase en triple cliquant dessus.

VECTEURS

A l'import d'un objet vectoriel, il se peut qu'une fois cet objet posé sur un fond, certaines parties soit remplies de blanc au lieu d'être transparentes. Pour remédier à cela, il faut aller dans le module vectoriel, cliquer sur la partie en question et aller dans la partie "couleur de remplissage" du module vectoriel pour passer cette partie en mode transparent.

MODULES AVEC LE NOUVEAU SYSTEM DE MODULE POUR CALAMUS SL

Vous aurez compris qu'il s'agit de la nouvelle série de module d'ADEQUATE SYSTEM. Ce nouveau système de développement de modules s'intitule CX-System et comporte donc déjà quatre nouveaux modules :

VEX

Il permet de découper les grosses images ou gros cadres vectoriels. Cela est une échappatoire au bug des gros cadres vectoriels qui deviennent alors très difficiles à utiliser en tant que masque. Ce module permet également de faire l'inverse, à savoir regrouper en un seul cadre vectoriel plusieurs cadres de ce type afin de ne former qu'un objet éditable "d'un coup".

Il permet également de grouper des cadres, tout en pouvant les retravailler séparément sans avoir à dégrouper ces cadres. C'est en fait le principe des cadres textes groupables avec un cadre surface de CALAMUS SL'96.

VIR

Ce module permet d'agrandir les fonctions de cadres virtuels de CALAMUS SL. Lorsque vous copiez une série de cadres virtuels à partir d'un cadre source, tout modification de ce cadre source pourra s'effectuer dans les cadres virtuels. Il est possible avec VIR de ne répercuter ces modifications que dans un groupe de cadres virtuels. Cela peut s'avérer très pratique pour des cartes de visite d'une société où l'on fera des séries par nom. Il suffira alors de grouper tous les "directeurs" pour que le nom change uniquement dans les cartes destinées à ce poste, idem pour la compatibilité et ainsi de suite.

DOI

C'est le fameux module dont je pensais ne pas être sûr d'avoir bien compris le sens dans le numéro précédent.

Effectivement je ne l'avais pas compris, puisque là, plus détaillé, je me rends compte qu'il s'agit d'un module pour tout savoir sur vos documents : temps de chargement, sauvegarde, temps de travail à chaque session, historique... Ces données sont éditables dans EDDIE

CLOCK

Une horloge en shareware.

A cela s'ajoutent d'autres modules en développement :

PROOFIEW

Le fameux module qui permet de visualiser la séparation de couleur, ce qui évitera enfin de gâcher des films au flashage avec une mauvaise courbe de gradation. Un module qui va s'avérer indispensable.

PASSER

Un nouveau module pour les hirondelles. Il est vrai que les hirondelles automatiques de CALAMUS SL sont bien pratiques, mais commencent à bien dater. On aimerait y trouver des hirondelles de côté ainsi que des indications de densité de couleur pour les imprimeurs. Espérons que ce module résoudra ces petits problèmes, contournables manuellement il est bien vrai.

C'est tellement pratique quand c'est automatique !!!

Toujours dans l'article on trouve une description conséquente de SDSI la nouvelle interface de flashage pour LINOTRONIC.

Pour en finir avec CALAMUS SL, il y a un entrefilet qui signale la sortie de nouveaux pilotes d'impression VDI (pour imprimer avec SPEEDO GDOS ou NVDI), TIF et BMP pour CALAMUS SL réputés très rapides et optimisés pour TOS2WIN leur fameux émulateur TOS pour PC.

Si le pilote TIFF d'ADEQUATE SYSTEMS est déjà très rapide, on ne peut que se réjouir d'apprendre qu'un autre pilote VDI plus rapide que leur va voir le jour tant ce dernier est lent sur une petite configuration (en dessous d'un 68040).

Le reste du magazine se partage entre les habituelles rubriques sur la typographie et la pratique de certains logiciels MAC ou PC (INTELLIHANCE ce mois-ci).

## REVOLUTION

n°1

Avril/Mars 1997

Comme je le disais plus haut, il s'agit du deuxième magazine sur cd rom dédié à nos machines. Si le premier se voulait multimédia, ce n'est pas le cas de REVOLUTION qui se contente d'être réalisé en language html sans appel de programme externes, donc uniquement visuel. Par contre le cd rom tournera sur toutes les machines y compris non-ATARI, ce qui peut s'avérer intéressant pour qui ne possède pas de lecteur de cd rom sur son ATARI, mais sur le PC ou le MAC du bureau.

Première constatation, il y a deux versions : une en couleur pour FALCON, HADES, EAGLE, MEDUSA... et une en monochrome pour les ST(E), MST(E) et TT sans carte graphique. Je cite également le TT car lire le document HTML 256 couleurs, tramé en 16 couleurs relève de l'exploit sur celui-ci.

L'autre particularité de REVOLUTION est de comporter des tas de DP comme sur les précédentes productions de DELTA LABS. Ici on aura droit à 1000 fontes CALAMUS SL (mais sans livret ce qui est un peu handicapant), 1000 clipart destinés à INTERNET et plus de 100 MO de DP. Cette fois-ci, pas de programme en version complète, ce qui était devenu le fer de lance de la firme de Wuppertal.

Après lancement de magazine avec CAB (livré sur le cd et configuré pour un auto-chargement de REVOLUTION), on accède au magazine proprement dit. La maquette est sobre, mais très réussie façon ST COMPUTER version MAXON et le sommaire se sépare en huit catégories : "boucle" (actualités), séries, "softcore" (logiciels), "hardcore" (hardware), "sur le bors de l'assiette" (autres mondes), le pré aux

jeux, galette d'argent (cd rom), le coin média.

Première constatation, l'HTML sur CD c'est bien, mais qu'est ce que c'est lent pour accéder aux différentes pages de rédactionnel. Il devient alors assez pénible de vouloir en faire le tour complet tant on a du mal à s'habituer à devoir attendre un moment avant chaque page. Décidément, le papier est loin d'être remplacé ! Pour accélérer le tout, je vous conseille d'utiliser un CAB sur votre disque dur afin d'avoir un cache disque qui vous permettra de revenir aux pages déjà vues beaucoup plus rapidement. Il faudra alors lancer le fichier START.HTM pour "feuilleter" REVOLUTION dès les premières pages.

Autres problèmes qui se greffent à cela : la page édito est inaccessible sur mon cd, d'autres pages du menu posent problème (runtime error ou title missing) et sont donc inconsultables avec CAB.

Dans ces conditions, il faut alors être sacrément motivé pour insister (avoir à faire une revue de presse par exemple).

Essayons tout de même de passer au contenu. Lorsque rien n'est inscrit entre parenthèses, c'est que la page est accessible.

Le menu LOOPS propose :
éditorial (runtime error)
actualités (runtime error)
La guerre de l'année (runtime error)
les titres du cd
l'ours le mois prochain

Le menu SERIE
MINT : le meilleur des deux monde 1/3 (title missing)
SCSI : 1/2 (runtime error)
SOFTCORE :
PAPYRUS 5 (title missing)
TWILLIGHT 2 (runtime error)
UDO
GREPIT (title missing)
la série DL (runtime error)

HARDCORE :
DIRECT 040/060
FALCON 030

SUR LE BORD DE L'ASSIETTE :
La BE BOX : un oiseau exotique ?

LE PRE AUX JEUX :
les 100 meilleurs jeux pour ATARI 1/3 (title missing)
news JAGUAR
nouveaux jeux JAGUAR (title missing)
JAGFILE
interview des éditeurs de TOWERS II (title missing)

GALETTES D'ARGENT :
THE COMPLETE ATARI MINT (title missing)
OMEGA (title missing)
SUBSTANCE BIRD OF PREY COMPENDIUM
SOFTWARE PACKETE

LE COIN MEDIA :
audio
nouveaux cd gothiques (runtime error)
Devil Doll (runtime error)
visuel
Taxi Lisboa
L'autre face du secret
Le jeux caché
papier
Robert LUDLUM : La Chute de Lennox
Sten Nadolny : La Découverte de la Lenteur

Bref un menu très alléchant et qui démontre une véritable ossature, ce qui est plutôt rare pour un magazine sur cd rom.

On ne peut que regretter qu'il soit impossible de se plonger réellement dans ce magazine tant il y a d'impossibilité de lecture (16 articles illisibles sur 33, soit près de 50% du magazine ! ! !)

Dans le lisible, on remarquera que la typo est assez large donnant des articles au final assez cours (1 page de REVOLUTION = 1/2 page maxi de ST MAG). Pour le contenu, je relèverais deux choses :

1) il y a une bourde énorme : l'article sur les DIRECT 40 et DIRECT 60 présentés comme des nouveaux ordinateurs comparés aux HADES et MEDUSA alors que les DIRECT ne sont ni plus ni moins que des HADES renommés par son importateur canadien.

2) un nouveau cd rom fait son apparition chez DELTA LABS : SUBSTANCE. Nous allons nous empresser d'en comander un en test.

Au final un magazine qui a tout pour plaire : conçu en html donc compatible toutes machines, belle maquette, véritable structure, nombre d'article conséquent, logithèque DP conséquente... mais qui voit tous ses efforts s'effondrer pour ne pas avoir été testé visiblement sur ATARI avec CAB. On sent le magazine réalisé sur MAC ou sur PC, ce qui ne me pose pas problème, sauf qu'un magazine ATARI non compatible à 50% avec les programmes pour TOS, cela fait désordre.

Cela est d'autant plus étonnant de la part de DELTA LABS qui a toujours eu une réputation de grande qualité dans ses productions.

Espérons que le deuxième numéro sera plus réussi du point de vue technique.

## REVOLUTION

n°2
Mai/Juin 1997

Le numéro 2 de REVOLUTION comporte tout de suite trois modifications par rapport au précédent :

1) il y a un programme DP en version enregistrée FAST SECTOR BACKUP

2) le boîtier crystal a disparu au profit de la pochette cartonnée moins chère à fabriquer. J'en déduis que les ventes du premier numéro n'ont pas été à la hauteur des espérances de DELTA LAB.

3) la version couleur ou monochrome se choisit dans la deuxième page du magazine et non sur le cdrom.

A part cela le principe est toujours le même : un magazine plus 100 Mo de DP et surtout il est encore impossible d'accéder à des pages du magazine avec CAB pour des raisons de "title missing". Là où cela devient plus grave, c'est qu'on ne peut même pas arriver au menu principal à cause de cela. En essayant de charger cette page de menu séparément, cela produit toujours le même problème.

Dans ces conditions, je me demande vraiment à qui s'adresse ce magazine. Sans doute à ceux qui font occasionnellement de l'ATARI sur un MAC ou un PC car il ne doit guère y avoir que là que cela fonctionne.

Qu'on me démente si quelqu'un arrive à le faire marcher sous TOS !

## FALK'MAG

n°7
date (?)

FALK MAG semble se faire beaucoup attendre. En tout cas ses auteurs n'arrêtent de s'excuser pour leur retard régulier (dans ce cas ce n'est plus un retard !).

Ce numéro 7 de ce disk mag de grande qualité semble toutefois un peu moins "léché" que les précédents. Deux images de fond seulement mais toujours aussi belles (merci IMAGE STUDIO) tout comme la musique. Mais après tout c'est surtout le contenu qui nous intéresse. A ce niveau-là on est servi comme toujours avec ce plus non négligeable et parfois savoureux qui traite de tout autre chose que de l'ATARI : les séries télé, le cinéma, la techno, les "vieilles charrues" (véridique, mais c'est une manifestation) et une nouvelle en prime.

Comme toujours plusieurs menus pour

raconter tout cela : EDITO/NEWS, ATARI, PROGRAMMATION, DIVERS et MEDIA.

Dans l'édito on trouvera tout ce qui touche aux abonnés, PA, crédits carnets d'adresse, mode d'emploi..., mais aussi un article sur l'héritage d'ATARI, entendez par là tout ce que l'ATARI a apporté à la micro côté logiciels (musique PAO, 3D) ainsi que deux news. Une est consacrée au PENTIUM II et une autre à STRATOS. On trouve également un suivi de tous les jeux prometteurs en développement. Une bonne initiative qui permet de se rendre compte que si certains sortent ou vont sortir, d'autres semblent dans les choux les auteurs ayant émigrés ailleurs ou tout simplement arrêté de développer.

Le menu ATARI est plus conséquent et se spécialise surtout sur les jeux avec CROWN OF CREATION, WILLIE L'AVENTURIER et ALTERRA qui semble lui en passe d'être abandonné si personne ne se manifeste auprès des auteurs.

FALK MAG ayant du mal à paraître à l'heure, il est évident que certaines news sont un peu passées comme celle sur la fermeture du site du CNAM réouvert enfin aujourd'hui à une autre adresse.

Le menu se termine par une interview de CENTEK qui parle notamment de la CENTurbo 1 EV 3 et de la CENTurbo II pour finir sur le PHENIX.

Côté programmation, on trouve trois articles : 68030 champ de bits, Clipping et Wobler. Ne me demandez pas à quoi cela correspond, mes connaissances en ce domaine sont trop faibles pour pouvoir vous en dire plus.

La partie DIVERS est, quant à elle, beaucoup plus centrée sur les salons et démo party. En dehors de la suite des articles de FALCON LOLO (notre Laurent POUILLEZ national) et de celui sur STRATOS, on trouve un compte rendu du salon M2000 qui semble avoir été un peu en deçà de ses attentes. Nous n'avons pas pu nous y rendre cette année, mais le MEGA RUN SHOW 96 reste un excellent souvenir pour nous.

Les trois autres articles consacrés aux manifestations sont des annonces pour la GIGAFUN 97, la NETZONE et l'INTER JAM 97.

Quant à la partie MEDIA, je vous conseille de lire les articles sur INSEKTOR (superbe série TV), TOY STORY et surtout la nouvelle de Nick GARDEL qui n'est autre que le pseudo de ???

A vous de relire mes précédentes revue de presse, c'est écrit dedans !

**Godefroy de MAUPEOU**

### ATARI INSIDE/ST COMPUTER
FALKE VERLAG
A.GOUKASSIAN
Rührsbrook
10224226 HEIKENDORF,
ALLEMAGNE
abonnement : 98 DM (mensuel)

### ATARI ST NIEUWS
ACN Postbus 5011
2000 CA HARLEM
HOLLANDE
abonnement : 39.50 FB (bimestriel)

### FAUCONTACT
Mas du Crès
30140 BOISSET ET GAUJAC
abonnement : 90,00 F (6 numéros)

### VOCI DI CORRIDOIO
EDIZIONI EMMESOFT
Via San Donato 49
10144 TORINO
ITALIE
abonnement : 108.000 L (bimestriel)

### ST ECHOS
St&Co
8, rue Froidevaux
75014 PARIS
abonnement : 120,00 F (bimestriel)

### PFM
F.F.C.
6, rue de l'Ecole
67800 BISCHHEIM
abonnement : 100,00 F (bimestriel)

### NO NAME FANZINE
Klaus FRKA
203, rue Jean Jaurès / 93000 BOBIGNY
abonnement : ?

### JAGUAR
Obere Karspüle
D-37073 GOTTINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : ? (bimestriel)

### INVERS
INVERSMEDIA VERLAG GbR.
h.H. Ulf DUNKEL
Postfach 11 27
D-49618 LONINGEN
ALLEMAGNE
abonnement : 100,00 DM/an (11 numéros)

### ATARI DREAMMACHINE
Gilbert KOCH,
Alte Poststr.9
88662 UBERLINGEN
ALLEMAGNE
Postcardware

### FALK'MAG
Bertrand JOUIN,
Golio Jr, La Jardière
35250 MOUAZE
Freeware

### SIENERA ONLINE INTERAKTIV
Sienera Multimedia Mailbox
Uwe SIEBERS
Bockhoretser Dorfstr. 39a
28876 OYTEN
ALLEMAGNE
79 Dm le numéro

### JAGUAR & LYNX CONNEXION
46, rue de versailles
82300 CAUSSADE
tél + fax (16) 63 26 03 32
tarif : 150 F/an : 6 numéros

### JAG WAR
Stéphane LIGONNIERE
34, allée des Narcisses
83210 SOLLIES-PONT
tarif : 3 timbres à 3F par n° – 6 n°/an

### FALCON SEULEMENT
Pascal CORNOT
9, rue Des Ribottées
21000 DIJON

### ACC
ATOS
21, rue Fondary
75015 PARIS
tarif : 207 F/6 mois (3 n°)
Club ST : 190 F/6 mois (3 n°)
abonnement : 150,00 F/10 n°

### TOXIC MAG
Stéphane PEREZ
328, les Hautes du Louvaron
38560 JARRIE
gratuit contre envellope timbrée + 1 disquette – 3n°/an

### ATARI COMPUTING
73, BENTINCK DRIVE, TROON
AYSHIRE, KA10 6HZ
ECOSSE
11.5 £/6 mois – 17.5 £/6 mois
23 £/an – 35 £/an + disk
(bimestriel)

### MIDI COMEDIE
JEAN PAUL DIERICK
rue Georges POTIÉ, 87
59120 LOOS
adhésion : 70 F/an (3n°)

### GEM 2000
M 2000
Ecole A. CAMUS
Rue de la Convention
59650 VILLENEUVE D'ASQ
adhésion : ?

### CALAMUS USER
IMAGE APPLICATIONS
Unit 3 Wellesley house
Walmer Castle Road
Deal, Kent UK CT14 7NG
GRANDE BRETAGNE

### ATARI MAGASINET
Box 11416
404 29 GOTEBORG
SUEDE

### REVOLUTION
DELTA LABS MEDIA
Osterfelderstr. 16
42103 Wuppertal ALLEMAGNE
tarif 110 Dm / an (6n°)

# les bonnes adresses

*Revendeurs spécialisés ou occasionels, éditeurs, auteurs de logiciels, ces pages sont faites pour vous.*

*Faites-vous connaitre par le biais de ST MAGAZINE. tél. 04 50 54 59 41*


jerrygraphic

Toutes vos Mises en Pages

Épreuves couleur - Flashage

7, allées de Verninac - 46200 Souillac
Tél. 05 65 27 11 21 - Fax 05 65 37 01 07

La Terre du Milieu

secteur magasins

216, rue de l'Essert – 74310 LES HOUCHES
du Mardi au Samedi
tél 04 50 54 59 41 – fax 04 50 54 49 94
vallée de Chamonix

**plus de 100 m2 dédiés à l'Atari**
**un stock impressionnant**
**studio d'enregistrement démo**
**Hades en démonstration**

**FLASHEUR ATARI**
**depuis 1990**
**avec CALAMUS SL**

graphic théret

**Scan couleur / Intégration d'images / Sorties Couleur**

31, rue des Pommiers
93500 PANTIN
Tél. 01 48 45 53 80
Fax 01 48 45 87 44

**APAK**

66, boulevard Voltaire
**PARIS 75011**
Tél. 01 43.57.34.14 Fax. 01.43.57.34.51
Ouverture de 10h à 18h30 du mardi au samedi

***HADES 68040 en DEMO***
Toute configuration HADES sur demande
Réparation/Intégration/Modification
*ST–STE–MEGA–TT–FALCON–HADES*

**vente du Falcon MKX**
(Montage en RACK/TOUR)

Frontier Online
www.frontier.fr

tél : 01.64.97.35.06

Abonnement Internet
150 Frs/mois

DIGITAL TRACKER
DIGITAL HOME STUDIO
DIGITAL JINGLE BOX
DIGIPLAY

***les logiciels audio qui boostent votre Falcon pour un tarif incroyable***

***Emmanuel JACCARD / 47200 LONGUEVILLE***
***tél. 05 53 83 41 58 / fax. 05 53 83 64 67***
***softjee@hol.fr***

11, rue des Ecoles
59680 COLLERET
tél 03 26 67 77 67

**logiciels**
**freeware et shareware**
**catalogue gratuit sur simple demande**
**plus de 1400 disquettes**
**environ 5000 logiciels**

**Commandez vos jeux directement chez Logitron**

| | | |
|---|---|---|
| AAZHOM KRYPHT Falcon | 190 | F |
| RADICAL RACE Falcon | 190 | F |
| OPERATION SKUUM Falcon | 190 | F |
| SHEER AGONY DISK ST/TT | 190 | F |
| SHEER AGONY DISK Falcon | 190 | F |
| SHEER AGONY CD Falcon | 190 | F |
| SHEER AGONY CD ST/TT | 190 | F |

frais de port inclus. Stock illimité
Règlement par chèque à LOGITRON
30, Avenue Division Leclerc
92310 Sèvres
Pour tous renseignements,
Tél/Fax : 01 46 23 13 51

**ATLANTIDE SOFTWARE**

Résidence l'Olympe – Minerve A 409,
Chemin du Fort Rouge 83200 TOULON
tél. 06 03 03 93 91
3615 RTEL ou STMag, Bal ATLANTIDE

**POUR La conception de Hardware & Software,
Le recrutement de développeurs spécialisés,
L'aide, la formation, les tarifs réservés adhérents,
L'Edition, l'import/export de logiciels avec traductions.**

COTISEZ ET DEVENEZ MEMBRE : Adhérent Passif ou Développeur : 100 Frs, Adhérent Actif : 300 Frs, Adhérent Honorifique : Versement libre.

**POUR FAIRE BOUGER LA SCENE ATARISTE,
une seule solution : L'UNION !**

PARX

**des logiciels à votre mesure**

(D2M, D-FORM, QUINCY, HD-DRIVER, STARCALL...)

Nous avons certainement le driver pour votre périphérique

9, rue du Pin Doré 53000 LAVAL
tél 02 43 56 92 76 / fax 02 43 56 80 47

un nouveau nom pour un nouvel avenir

**WEBSPACE, STUDIO 1024, EVOLUTION**

3 produits qui vont changer votre vie informatique

5, rue des Varennes 89160 LEZINNES


# PETITES ANNONCES

■ Vds Blow Up 1 : 200F Editeur MKS 70 : 200F Ishar FALCON : 100 F, Dungeon Master 1 + 2 : 50 F. Ach éditeur MATRIX 6 tél. 04 76 51 63 09

■ Vend Logic V2.0 + Cle + Log 3 Out + Module Audio Doc tel : 02.97.05.96.22

■ Recherche Superbase Pro 3 Ou + Recent ou Atari Works Version Francaise tel 03.82.53.00.83

■ Vds TT30 8 Mo DD48Mo Ecran 19" Mono, PPM, Lazer Graph Pro, 1 Logiciel de compta. tel 05.49.21.59.08

■ Vends 1040 STE + Ecran SC 1435 + Star LC 100 Coul. : 1600F tel 04.79.31.44.36

■ Cherche Doc. Satellite sous Cubase Max 100F tel 45.11.20.51

■ Vds TT30 8 Mo + Imprimante Canon BJ 300 (Tete neuve et révisée) : 5500F tel 05.53.84.04.34 H.R.

■ Vends 1040 STE + Ecran VGA 14" + MV16 + Cubase + 2 Souris + 20 Jeux : 1000F tel: 01.39.56.90.44

■ Vds Emu. PC(ST) : 290F + Ext.Mem. 8 Mo Mega St ; 390F + Logiciels tel: 02.37.21.71.32

■ Vds Quincy derniere Version 600F et Quardeno Falcon 1800F Tel aprés 20H : 04.76.64.34.70

■ Vds FA8 pour Falcon (8 Sorties Analogiques) tel : 03.80.29.04.95

■ Vds ST-Book, 1M, exellent état, A saisir vite. Bruno : 01.34.13.80.80

■ 2 Portfolio + série et paralléle etc Faire offre Bruno 01.34.13.80.80

■ Recheche GFA 3.6 ou 4 100F Int + Comp + Interface 2 : 100F

**Passez vos petites annonces dans ST MAG**
**► tarif : 30 F les quatres lignes**
**texte à renvoyer accompagné du règlement à :**
**La Terre du Milieu – BP 11 – 74310 LES HOUCHES**
**► date limite de dépot : le 6 de chaque mois**

# HADES

LE CLONE ATARI LE PLUS PUISSANT DU MONDE

# LES PRIX FONDENT AU SOLEIL !

## Jusqu'au 30 Septembre, l'HADES 40 passe à 9990 F *

* chez LA TERRE DU MILIEU et PARX
pour la configuration suivante :
HADES 40, 4 Mo de RAM, carte ET 6000,
disque dur 1 Go, clavier séparé, lecteur 1.44

### LES OPTIONS :

- 68060 cadencé à 120 Mhz : + 3900 F
- RAM EDO (20% plus rapide) : tél.
- Clavier ATARI : 390 F
- STARTRACK : 5990 F
- Carte DSP : 2290 F
- Port cartouche : tél.
- Carte Fast Wide SCSI : en dévellopement
- Carte réseau Ethernet : en dévellopement
- Carte Flexport : en dévellopement

je désire recevoir de la documentation sur la promotion HADES 40 de cet été ainsi que sur l'HADES en général.

Nom ..... Prénom .....

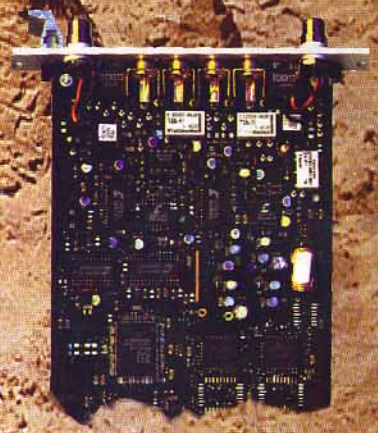
Adresse .....

Code postal ..... Ville .....

Pays .....

Bon à renvoyer à

LA TERRE DU MILIEU – BP 11 – 74310 LES HOUCHES
ou PARX 9, rue du Pin Doré – 53000 LAVAL



### STARTRACK

L'audio pro sur HADES, MEDUSA, EAGLE, TT et MEGA STE

- 16 pistes à 44.1 Khz sur HADES 60
- 4 pistes à 44.1 Khz sur TT
- 99 pistes virtuelles
- interface SPDIF intégrée
- travail interne 24 bit
- reconnaissance du standard 96 Khz
- logiciel de mastering fourni
- entrées et sorties audio type JAM
- conception modulaire
- carte DSP 56002 compatible FALCON
- port DSP compatible FALCON...